全機種・全方位対応&今号は『ロスプラ2』『MGS PW』強化月間!

デンゲキニンテンドーDS 7月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2010年5月21日発行・発売 第10巻 第14号 通巻165号

電撃ゲームス

集え。



Vol.9
定価 650 YEN

巻頭インタビュー
スクウェア・エニックス直良有祐氏に聞く
アートディレクションの現場

電撃モンハン組合
『MH』シリーズ全般の魅力に迫る
連載第2回!

なんか気になるEXTREME EDGES
発売直前の『ジャストコーズ2』と
なんか気になっちゃう
EXTREME EDGES作品に注目!

Solarobo Archives
大量設定画と特濃インタビューで迫る
『Solarobo ソラロボ』の世界

コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2
電撃ゲームスvs電撃PlayStation
編集長対決で見る"撃たれ道"の真髄!

ニーア レプリカント/ニーア ゲシュタルト
小説+ウェポンストーリー+攻略で贈る
究極の『ニーア』連載企画

ゼノブレイド
独特の世界観と重厚なシステムを持つ
RPG『ゼノブレイド』の正体

ファイナルファンタジーXIV
ついに公開! ワールドマップと街から
エオルゼアの世界を探る!

ロスト プラネット バウンドレイブン
『ロスト プラネット』の世界を描く
連載コミック第3回!

最強兵士養成プロジェクト

PROJECT 1
LOST PLANET 2
ロスト プラネット 2
惑星EDN-3rdで雪賊として生き抜くための知識を7日間の特訓で伝授!

PROJECT 2
METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER
最強の"国境なき軍隊"をあなたのPSPに! 真のBIGBOSSとなるための濃密攻略!


超弩級
襲来。
殲滅か、全滅か。4人で戦い抜け。
LOST PLANET 2®
NOW ON SALE
超ド級映像絶賛放映中！ http://www.capcom.co.jp/lostplanet/2/
PlayStation® Storeにて体験版配信中!
Xbox LIVE® マーケットプレースにて体験版配信中!
PS3™
PlayStation 3
XBOX 360®
© CAPCOM CO., LTD. 2010 ALL RIGHTS RESERVED.
“PS”および“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
“PS3”は同社の商標です。©2010 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.
Microsoft、Xbox 360、Xbox 360 ロゴ、Xbox LIVE、Xbox LIVE ロゴは、米国 Microsoft Corporation
および/ またはその関連会社における登録商標でありMicrosoftの許可を得て使用しております。

The Elder Scrolls IV OBLIVION
GAME OF THE YEAR EDITION



The Elder Scrolls IV: オブリビオン
- Game of the Year Edition -

数々のゲーム賞を受賞した The Elder Scrolls IV: オブリビオンの完全版が遂に登場!!



広大な大地を冒険
広大なマップ、そこに無数に存在するダンジョンとクエスト。オブリビオンの世界は冒険に満ち溢れている。



膨大なクエスト
皇帝暗殺の謎を追うメインクエスト以外にも、数々のクエストが登場。戦闘だけではなく、説得で解決するクエストなども存在。



追加コンテンツ
オブリビオン本編に加え、「ナイツ・オブ・ザ・ナイン」と「シヴァリング・アイルズ」を含んだ完全版。オブリビオンの世界が更にボリュームアップ。



世界は生きている
登場する NPC は 1,000 人にも及び、一人ひとりが自らの意思で生活をしている。シロディールの世界は彼らとの関わりで広がる。

好評発売中

本製品には「The Elder Scrolls IV: オブリビオン」、「The Elder Scrolls IV: ナイツ・オブ・ザ・ナイン」、「The Elder Scrolls IV: シヴァリング・アイルズ」が含まれています。
※「The Elder Scrolls IV: オブリビオン」のセーブデータを引継ぐ事が出来ません。

希望小売価格：5,040 円（税込）
http://www.bethsoft.co.jp/

Bethesda SOFTWORKS a ZeniMax Media company
BETHESDA GAME STUDIOS
PS3 PlayStation 3
XBOX 360

CERO D 17才以上対象

総力特集 最強兵士養成プロジェクト

すべてのプレイヤーを精鋭へと導く！



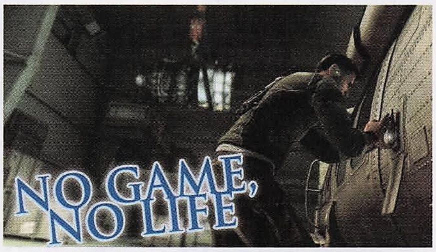
巻頭インタビュー

スクウェア・エニックスのデザイナー直良有祐氏に、ゲーム制作におけるアートディレクションについて聞く。



DENGEKI MONSTER HUNTER KUMIAI 電撃モンハン組合

濃密情報満載の『MH』シリーズ総合情報コーナー！



俺達にはどうしても語りたいゲームがある

電撃ゲームス MANIAX

発売済みのゲームに攻略＆企画でディープに迫る！

特集 なんか気になる EXTREME EDGES

スクウェア・エニックスから発売される海外制作の良質ゲーム。本誌では発売を目前に控えた『ジャストコーズ2』をメインに、EXTREME EDGES作品の魅力に迫る！



『ジャストコーズ2』に大注目!!

P.58

電撃ゲームス PUSH!



設定画をひも解きながら、開発陣インタビューとともに『Solarobo ソラロボ（仮題）』の世界観を探る。

『Fallout: New Vegas』をはじめとしたベセスダ・ソフトワークス作品をラスベガス取材を交えて紹介！

NEVECの施設と思われる地下へと侵入したファルコン隊。彼らの前に現れた男が語る、進化とは？

話題作CHECK

QRコードについて

サンプル

本書に掲載されているQRコード（2次元コード）を、お持ちのカメラ付き携帯電話を使って読み取ることで、ゲームソフトの予約および購入が可能なページにアクセスすることができます。ご利用の際は、QRコード読み取りモードにした携帯電話のカメラでピントを合わせて撮影し、表示されたアドレスにアクセスしてください。撮影方法などの詳細は、お持ちの機種の取扱説明書を参照してください。機種やモードによっては、読み取りにくいことがありますのでご了承ください。リンク先として表示されるショッピングサイトは「アマゾン」「ツタヤオンライン」の2つです。ただし、品切れや取り扱っていない場合がありますので、在庫状況などの詳細は各サイトをご確認ください。なお、通信の際に発生する費用（パケット代など）は、利用される方の負担となります。QRコードは（株）デンソーウェーブの登録商標です。

データ欄の表記について

■ジャンルの表記はP.246のスケジュールのコーナーを参照してください。■データ欄に記載されているアイコンの意味は以下のとおりです（最大3つまで記載）。ACT：ゲームを進めるのにアクション性のある操作が要求される／SF：世界観や物語設定にSFの要素が含まれている／冒険：世界観や物語設定に冒険の要素が含まれている／恋愛：世界観や物語設定、システムやゲーム性に恋愛の要素が含まれている／謎解：世界観や物語設定、システムやゲーム性に謎解きの要素が含まれている／戦略：システムやゲーム性に戦略の要素が含まれている／対戦：ゲーム性の主軸として対戦プレイの要素がある／協力：ゲーム性の主軸として協力プレイの要素がある／育成：システムやゲーム性に育成の要素が含まれている／実用：教育、データベース、トレーニングなど、実用性の高い要素がある／歴史：世界観や物語設定に歴史の要素が含まれている



ちみキャラ龍馬譚とは？ 坂本龍馬をはじめ、幕末に活躍した人物が【ちみキャラ】（ちっちゃくてかわいいキャラクター）となって、ぞくぞくと登場します。ちみ龍馬を中心とした「ちみキャラの ちみキャラによる ちみキャラのための " 幕末 " world！」です。

http://www.chimichara.com/special/ryoma/

WEB どんなサイト？



ちみキャラ龍馬譚の情報発信サイト。ちみ龍馬たちの紹介、動画など、様々なコンテンツをご用意してお待ちしています。幕末の出来事も分かりやすくご紹介。その他、ダウンロード壁紙などプレゼントもあります♪

携帯はコチラ

GOODS 様々な関連グッズ展開



大河ドラマ 龍馬伝 RYOMADEN

販売グッズの一部は
NHK 大河ドラマ「龍馬伝」の
公式ロゴ入りです。

Tシャツや、ねつけストラップ、フィギュアなど、「ちみキャラ龍馬譚」のキャラクター関連グッズがぞくぞく登場予定♪

GAME INDEX



幻想の具現化のための
アートディレクション
直良有祐

緻密なHD画面のゲームにおいても、シンプルなドット絵のゲームにおいても、
まず真っ先に、そしてストレートに、その作品の印象を伝えてくれるのは、キャラクターや背景などのビジュアルだ。
今回はそのビジュアル面を統轄するアートディレクションの仕事について、スクウェア・エニックスの直良（なおら）氏に聞く。



『FF』シリーズのスタッフが、積み上げ、かけ合わせていくイメージ

――今回はアートディレクションという仕事とその現場について、直良さんが携わってきた作品を振り返りつつお話をうかがいたいと思います。まずは直良さんがゲーム制作に関わることになった経緯からお聞かせください。

直良有祐氏（以下、敬称略）：元々ゲームで遊ぶのは好きで、作るほうにも興味がありました。そして1990年頃ですかね……学校を卒業して、自分で働いて飯を食べていかないといけない時期が来まして。そこでゲームに関わりながら、絵を描くことも続けられるということで、ゲーム会社の面接をいくつか受け、東亜プラン（※1）に入社しました。同期にはケイブの池田さん（※2）がいまして、入ってすぐにその池田さんを含めた同期の新人4人で縦スクロールのシューティングを作ったのを覚えています。プランナーがいなかったので、プログラマーとデザイナーだけでアイデアを出し合って決めていくというスタイルでした。池田さんが実際のプログラムを組んで、こちらが絵を描いて、ワイワイ言いながら作った作品ですね。

（※1：東亜プラン／80年代に業務用のシューティングゲームで一時代を築いたメーカー。 ※2：池田恒基氏／『怒首領蜂』シリーズで弾幕系シューティングを生み出したクリエイター。ケイブは東亜プランの主要スタッフによって設立された。）

――そして、1993年にスクウェア（当時）へ入社された直良さんですが、この年はゲームセンターに『バーチャファイター』が登場し、翌年にはプレイステーションとセガサターンが発売されました。コンピュータゲームにとっては、まさに2Dから3Dへというグラフィックの過渡期だったわけですが、当時の直良さんにとって3Dはどういう印象だったのでしょうか？

直良：実は東亜プラン時代にも3Dポリゴンゲームを作ろうとしていたことがあって、そこで実際に3Dポリゴンの世界に触れて、これが今後のスタンダードになっていくんだな、というのは感じていました。逆にスクウェアに入社した当時は、まだ『ファイナルファンタジーⅥ』のようなドット絵全盛の頃でしたね。ちなみに転職の際は、候補としてスクウェアとクエストの2社を考えていました。後者については『オウガバトル』シリーズのグラフィックを手がけられた吉田（明彦氏）さんの絵が本当にうまくて、ものすごい衝撃を受けたのが大きいですね。でも最終的には、バラエティに富んでいて、絵のレベルが高い人がいっぱいいるほうがおもしろそうだということで、スクウェアを選んで、運よく入社することができました。

――その後は『ファイナルファンタジーⅥ』で背景のグラフィックなどを担当されたあと、次の『ファイナルファンタジーⅦ』でアートディレクターとして携わることになるわけですが、プレイステーションで新たな『ファイナルファンタジー』を描くにあたり、まずどのようなことからスタートされましたか？

直良：3Dデモのテスト自体は以前から開発チーム内でしていたんですが、正式にPSで作るということになって、まずは魔晄炉まわりのデザインからはじめてみよう、という感じだったと思います。

――制作開始時は、最初にイメージボードのようなものを描かれたのでしょうか？

直良：いえ、当時はイラストだったりテキストだったりといったアイデアを、みんなで持ち寄るような感じでしたね。自分の場合も、最初に描いた魔晄炉はイメージボードとも呼べない、スケッチレベルのものでした。そしていろいろな方向性を考えていくなかで、デザイン面をきちんと固める段階になり、そこからようやくアートディレクター的な仕事を始めた感じです。ちなみに「敵＝会社」という設定を提案したのは、確か野村（哲也氏）だったと思います。その設定を元に、まずは形から入ってみようということで、ハリウッドのイメージするヤクザ映画みたいな感じで神羅カンパニーのロゴをデザインして、その後、主な舞台となるミッドガルをどういうアプローチで作っていくかを模索し始めました。

――ミッドガルのあの全体像は、ピザのイメージが元になったというお話を聞いたことがあるんですが……。

直良：ええ。自分の場合、デザインを見て「すごい」と思ってくれた方が、そのイメージを他の人にも伝えられるようにしたいという思いがあって、どうしてもデザインをする際に具体的なモチーフを見つけようとする傾向がありますね。自分がシューティング畑で育ったせいか、昔からよくわからないシルエットの敵などに「○○みたいなやつ」って勝手に名前を付けていたことの延長かもしれません。それがミッドガルの場合、ピザだったというわけです。ほかにも神羅ビルについては、戦艦の艦橋を参考にしています。「大和」や「長門」、アメリカの「ミズーリ」など、いろいろな戦艦のデザインを参考にビルの中心部を構築しました。

――その後の実作業になると、直良さんが考えられたイメージを3Dモデリングやテクスチャといった各担当スタッフの方が、分業で進めていくことになると思いますが、『FF』シリーズのような大作の場合、やはりアートディレクターである直良さんが細かい設計図のようなものを提示して進めていく形になるのでしょうか？

直良：それは少し違いますね。元となるデザインについては"設定"であって"設計図"ではないというスタンスで描くようにしています。設計図だと「このとおりに作ってくれ」というものになり、どうしても広がりが生まれなくなってしまう。だから設定として最低限、何を押さえておけばいいかだけを考え、"らしさ"になる部分をみんなで意志疎通しながら広げていくような感じですね。そうすると規模が大きいプロジェクトの場合、アイデアの"かけ算"も大きくなっていきますし、それが『FF』ならではの魅力にもなると思います。

――建築家の指示どおりに大工さんが組み立てていくのとは違って、発端となるイメージのうえにみんなで積み上げていくような作業ですね。

直良：だから自分は、あくまで最初にムチャを言う係といった感じで（笑）。でも、そういったイメージの積み重ねがイイ形になることは多いんです。『FFⅦ』のオープニングもまさにそうでした。最初にエアリスが立っている場所からカメラが引いて、また寄って行くというあのくだりは北瀬（『FFⅦ』ディレクター・北瀬佳範氏）が言い出したんです。その間のシーンを埋めるための物量をクリアするのは結構しんどかったですが……。そのときは絵コンテもないなか、「カメラが一番引いたとき、画面の手前をサーチライトで撫でるようにしてくれないか」とその場で伝えて、さらのそのライトからロゴが出現するようにして、そこからまたカメラをぐーっと町中に寄せていき、列車に焦点が合うという流れにしていきました。そうやってアイデアを出し合って完成した映像を見たときは、素直に鳥肌が立ちましたね。

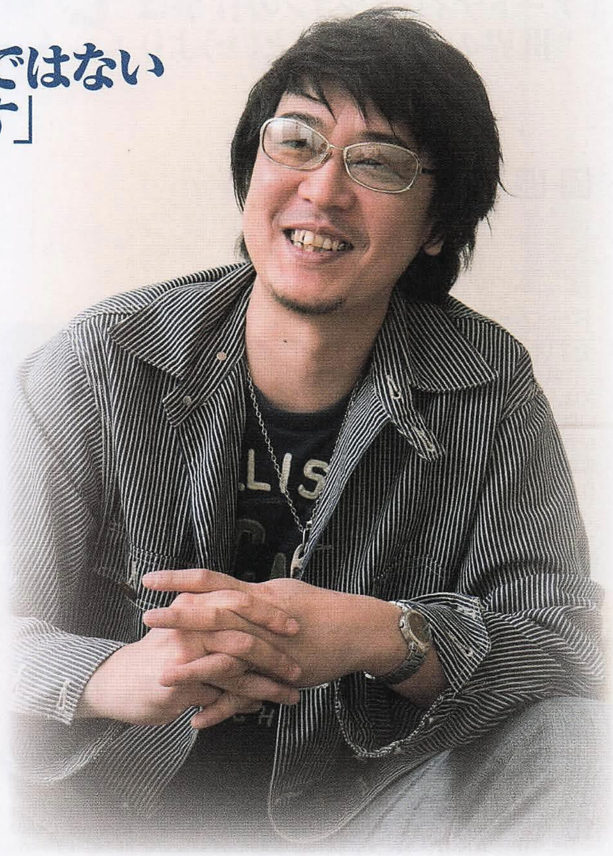
「"設定"であって"設計図"ではないというスタンスで描くようにしています」



▲最新作である『ケイオスリングス』は、iPhoneでの完全オリジナルRPGだ。

ビジュアル面でのゲーム作りの現場

ゲームのあらゆるビジュアルを統轄するアートディレクション、そしてプレイヤーの操作の先に直結するキャラクターの創造。それらはいったいどのような過程を経てゲームの中に結実するのか。直良氏の言葉から、そのアプローチのあり方を探ってみよう。



WORKS

主な作品

発売年■主要作品／機種（制作内容）

1997年■ファイナルファンタジーⅦ／PS（アートディレクション）
1999年■ファイナルファンタジーⅧ／PS（アートディレクション）
2001年■ファイナルファンタジーX／PS2（アートディレクション）
2002年■アンリミテッド：サガ／PS2（アートディレクション）
2003年■FRONT MISSION 4／PS2（キャラクターデザイン）
2005年■ロマンシング・サガ -ミンストレルソング-／PS2（キャラクターデザイン）
■ファイナルファンタジーⅦ アドベントチルドレン／映像作品（アートディレクション）
■コード・エイジ コマンダーズ／PS2（プロデュース）
■FRONT MISSION 5 ～Scars of the War～／PS2（キャラクターデザイン）
2008年■ソングサマナー 歌われぬ戦士の旋律／iPod（キャラクターデザイン）
■ラスト レムナント／Xbox 360（アートディレクション）
2010年■エストポリス／DS（アートディレクション）
■ケイオスリングス／iPhone・iPod touch（キャラクターデザイン）
発売日未定■ファイナルファンタジー アギトⅩⅢ／PSP（アートディレクション）

直良有祐 *profile*
1971年生まれ。株式会社スクウェア・エニックス デザイナー。同社の数々の作品の背景、モデリング、キャラデザインを手がける。

——3Dになると、平面的な絵だけではなく、立体的なカメラアングルの動きまで考えなければいけないのが大変ですよね。もちろん、ファミコンやスーパーファミコンの時代でも、スプライトやスクロールで奥行きを表現することはありましたが、やはり次元が違うというか。
直良：それについては「画像から映像へ」という変化をすごく意識しましたね。1つのコンテンツとして、映像ソフトと同じ土俵で勝負しないといけなくなったんだ、というのは強く感じました。
——そういう意味で『FFⅦ』の発売から約8年が経ってから、『FFⅦ アドベントチルドレン』という映像作品で新たな物語を描くことになった際は、今までゲームを作っていた部分と大きな違いがありましたか？
直良：ゲームではなく映像作品であるとはいえ、自分達でもう一度『FFⅦ』に手を付けるとなったときに、「自分がユーザーだったら、どういう形であれば満足してもらえるか」をすごく意識しましたね。特に、アニメなどでたまにある"物語をムリヤリ続けてしまった後のなれの果ての寂しさ"というのだけは絶対にやってはいけないと。そのために、この作品でもいろいろムチャなアイデアを出したりしたんですが、逆にこっちがビックリするような映像が生まれてきて……。鉄骨を上へ上へと上がっていくバトルシーンも、そういうなかから生まれたものですね。ゲームであろうと映像作品であろうと、そういった「アイデアのキャッチボールによって返ってくる球」に対する驚きというのは、やっぱり嬉しいことです。テクノロジーや制作の現場が変わっても、そういった集団でモノを作る際の根本的なおもしろさは、意外と変わってない感じがしますね。



ドラマ性・記号性・線の個性 さまざまなアプローチの仕方

——さまざまな設定画やイラストを見させていただいて感じるのは、アートディレクションの仕事はインダストリアルデザインでもあり、服飾デザインでもあり、リアリティを生み出すことでもありますよね。ある意味「世界を創る」仕事なわけですが、それにあたって最も気を付けていることはなんでしょうか？
直良：たとえば野村哲也のキャラクターデザインなどを見ると、単に服やアクセサリーをデザインしているわけではなくて、そこに彼なりのドラマ的なアイデアを盛り込んでいるんです。それはキャラだけでなく、僕の手がける背景グラフィックなども同様で、「世界の形を描く」というよりも「どこを切り取ってもドラマがある」ように感じてもらうことが重要ですね。そのためにも、信号だったり道路の標識だったりといった、見る人にとってなじみのある物は積極的に取り入れて、それらをその世界なりに昇華していくことを意識しています。
——見る人の認識のしやすさという点では、グラフィックの情報量が少なかった時代は、キャラクターの記号性が非常に重要だったような気がしますが、それはグラフィックが緻密になった今でも同様でしょうか？
直良：根っこでは変わらず意識していますね。例えば『テトリス』というゲームは、グラフィックとしては最低限のシンプルなものですが、絵とゲームのバランスが完璧に成り立っている作品の1つだと思うんです。ブロックの色1つをとっても、ゲーム的にプレイヤーが最も待ち望むであろう縦長のブロックが、赤い色をしているとか。4ブロックの縦棒が落ちてくるという嬉しさと、色としての認識のしやすさが直結しているんです。ディテールが増えたとしても、その当時に痛感したシンプルな伝わりやすさの魅力は変わらないですね。
——キャラクターについても、髪の色など、リアルさだけでなく、認識のしやすさを考えてデザインされるケースが多そうですね。
直良：ただその一方で、違った方法論のアートディレクションもあります。例えば『FFⅫ』のアートディレクターである上国料（勇氏）は、記号性よりもディテールでアプローチするタイプですね。僕は彼独特の線の描き方を"上国料ライン"って呼んでるんですけど、最近気付いたのは、あの線は女性的な身体のラインを描いている気がします。だからどのようなものを描いても色気がある。そうして自分ならではのディテールでデザインを埋め尽くすことで、シルエットだけでも色気で目を引かせることができるんです。こういうアプローチもあるんだなと、見ていて結構刺激になりました。
——手描きのドローイングのタッチが、ゲームのデジタルな部分に影響するケースもあると。
直良：デザインコンセプトをどこに持ってくるかしだいですかね。ゲーム的なテーマや世界観的なテーマが決まったときに、それをディテールで埋め尽くしていくか、何かをモチーフにした暗喩を取り入れていくか、わざと違和感のある組み合わせのデザインにするかといったことは、タイトルによってケースバイケースだと思います。



キャラクターデザインとビジュアルの持つ力

——次はキャラクターデザインについてもお聞きします。これはアートディレクションとは仕事内容や考え方が違うものなのでしょうか？
直良：初めてキャラクターデザインをやらせてもらったのは『アンリミテッド・サガ』でしたが、やっぱり描き方はだいぶ変わりますね。キャラ＝「ユーザーの方のプレイに直結する部分」であるというのも大きな違いです。ただ『アンリミテッド・サガ』のキャラの制作過程自体は、先ほどの『FFⅦ』のアートディレクションのスタイルと同じで、開発スタッフみんなでアイデアを出して、それから作業に入るというものでした。だから原画自体は僕の描いたものですが、実際のゲーム制作時は集団作家性のような流れで進めていきましたね。
——僕らの先入観ですと、キャラクターデザインは描き手の個性による部分が大きいイメージですが、アートディレクションのときと同じように、元となるアイデアに対して多くの人の手がかかることで、広がっていく部分もあるんですね。
直良：自分はそういうスタイルをとることが多いですね。
——ちなみに、同じく直良さんが手がけられた『ロマンシング サガ -ミンストレルソング-』や『エストポリス』は、元の作品があったうえでのリメイクでした。その場合、旧作のファンのイメージと、新作でチャレンジしたいこととのバランス調整はいかがでしたか？
直良：『ミンストレルソング』については、正直、失敗した面と、結果的によかった面と、半々だったような気がします。従来のファンの方にも満足いただくためのデザインという意味で、勉強にも反省にもなりました。リメイク作品については、タイトルによって旧作ファンの嗜好や捉え方が違うので、おなじやり方では通用しない。その難しさを改めて痛感しましたね。『エストポリス』

「アートディレクションの仕事は“世界の形を描く”というより どこを切り取ってもドラマが

解説1 Create the World 世界を創造するということ

ドラマと直結し、それを超えて広がる幻想の舞台

これまで『FF』シリーズや『サガ』シリーズは、物語の枠を超えた広がりとして「究極の幻想」たる世界観を我々に提示し続けてきた。かつてのプレイヤーなら、ここに掲載した画面写真を見るだけでも、世界の息づかいをありありと思い出すことができるだろう。



ファイナルファンタジーⅦ
魔晄都市ミッドガルの衝撃
当時のゲームファンに衝撃を与えた『FFⅦ』のオープニング映像。なかでも物語の最初の舞台となるミッドガルは、剣と魔法の一般的なファンタジーではない世界観をハッキリと提示している。



ファイナルファンタジーⅩ
プレイヤーの旅するスピラという世界
『Ⅶ』や『Ⅷ』から一転して、自然豊かなアジアンテイストを感じさせる『Ⅹ』の世界・スピラ。プレイヤーは主人公・ティーダとともに、異世界からの来訪者としてこの世界を旅することになる。



アンリミテッド：サガ
新たな手法によるイラストの再現
直良氏がアートディレクションとともに、最初にキャラクターデザインを手がけた作品。「Sketch Motion」という新たな手法により、直良氏のイラストを忠実に再現したCGが画面に展開する。



ファイナルファンタジーⅦ アドベントチルドレン
未曾有の映像作品が描く都市
『FFⅦ』の物語のその後を描く映像作品。約8年を経て描かれたミッドガルは、破壊からの再生を象徴するかのごとく鉄骨であふれ、観る者に以前とはまた違ったリアリティを感じさせてくれる。

ではそれを踏まえつつ、今なりの新しい形を目指して作業ができたと思います。

――『フロントミッション』シリーズにも関わられていますが、こちらは世界観は共通していても、作品ごとにテーマや色がかなり違いますね。

直良：じつはSFC版の1作目でもオルソン大佐のドット絵を描いていたりしていたんですが、『4』と『5』ではキャラクターデザインとして関わらせてもらいました。この2作については、プロデューサーの土田（俊郎氏）から「登場人物の人種を意識して描いてほしい」というオーダーがあったのを覚えています。その表現のために、青に見える瞳の実際の色はどんな感じなのかとか、眼底などの骨格の作りがどんな感じなのかとか、改めて研究したり勉強しながらデザインしていきました。例えばそれまでは"プエルトリカン"って言葉はわかってても、実際にどんな顔立ちなのか研究することまではしていなかったので、いいお題をもらえたなと思ってます。

――iPhoneでの最新作『ケイオスリングス』も、人種やイメージが異なる男女のペアが何組も出てくるという印象的な設定です。

直良：あのキャラクターデザインについては、当初のコンセプトを再構築して作っていったんですが、単純なデザインというよりは、男女のペアのバランス、人種的なほかのキャラクターとのバランスが問題にならないように調整することに時間を費やしましたね。さらにゲームの場合はアニメなどと違って、どこまでゲーム性を組み込んでデザインするかといったバランスも非常に難しい。そういう意味でもキャラクターデザインは、非常に経験値の積み重ねが重要な仕事だなと思います。

――ゲーム雑誌としても、そのゲームのイメージをつかむうえで、誌面に掲載したときの反響が大きいのは、やはりキャラクターのビジュアルです。誌面だけではなくゲームのパッケージにも言えることだと思いますが、やはりキャラクターやそれらが描かれたイラストは「こういうゲームが出ますよ」と提示する意味でも重要ですね。

直良：看板みたいなものですからね。やっぱりパッケージがマズいと、プログラマーやプランナー、他の人の仕事をユーザーの方に見てもらう機会をロスしてしまうので、そこの責任は大きいと思います。あとは開発中のスタッフにイメージを伝えるためにも重要ですね。言葉としてキーワードを共有することもできますが、やっぱり百聞は一見にしかず。絵ならストレートにイメージを伝えることができますから。だから開発初期のイメージイラストを描く際には、できるだけ情報量が多くなるように、さらには「こんなことができたらいいな」という期待をなるべく入れ込むようにしています。そういった部分は制作の過程でどうしても削られてしまうので、最後に何も残らないということにならないように、できるだけ最初の段階では大風呂敷を広げて、いっぱい詰め込むようにしていますね。その点でいうと、やはり『FF』の天野（喜孝氏）さんのビジュアルとか『クロノトリガー』のときの鳥山（明氏）さんのイラストの、イメージの広がりはスゴイですね。メインキャラの横にいろいろな生き物や小物が描いてあったりして、意外とそういった部分におもしろいアイデアが眠っていることが多かったりするんです。そこは自分も積極的にマネして、いろんなものをちょこちょこと仕込んだりしていますね。



これからのグラフィックと未来の描き手へのアドバイス

――落書き的なスケッチも含めて、グラフィックのイメージを広げるために、日常的に心がけていることがありましたら教えてください。

直良：映画はよく観ますね。家で観る場合は、気になる場面があったら何回も何回も巻き戻してみたり、コマ送りしてみたり。小さい頃もビデオデッキを買ってもらえたときは嬉しくて、ヘッドがすり切れるまで毎コマ毎コマどのように動いているのかをずっと見ていました。あとは、いろいろなお店に行ったあとに見たものを頭の中で再現して、レイアウトや周囲がどうなっていたかを思い出すような、ある意味トレーニングっぽいことをやっています。基本的に自分達の仕事はイメージ――ある意味では大ウソをついて、そこに後からディテールで説得力を与えていく仕事なんです。だからレストランならパッと見たときにテーブルクロスが何色で、何人掛けの席で、どれくらいの幅があったかとか、窓がどれくらいの大きさで調度品はどんな形だったかとか、そういった部分を普段から意識して覚えて、後からどれだけ自分の頭の中で再構築できるかということをやってたりします。

――現在は据え置きのゲーム機やPCでHD画質が当たり前になる一方、iPhoneのような携帯デバイスが普及し、3D映像も登場するなど、グラフィックに関してはさまざまな方向性のものがある状況だと思いますが、そんななか、作り手としてゲームのグラフィックは今後どういった方向に進んでいくと思われますか？

直良：土壌がいろいろと増えていますので、より広がりや多様性が出てくるだろうと思いますね。映画を例にすると、アニメや実写ドキュメンタリーから、CGをふんだんに使ったものや、単館上映の実験的なものまであるように、どのベクトルが正解ということはなくなると思います。方向性の1つとしてHD機でリアルな映像を突き詰めていけば、当たり前のようにスゴいものが出てくるでしょう。だから今後大事になってくるのは定義付けだと思うんです。ユーザーに対し、そのゲームで何をリアルに感じ取ってほしいのか。それに対してどのくらいコストをかけて、プログラム的な表現を載せられるかですね。そこに行き着くまでに必要な要素を逆算で見つけて、うまく設計していかないといけないんだろうなとは思っています。

――イマジネーションを多彩なデバイスで多様な方向に広げられるという意味では、おもしろい時代になっているのかもしれませんね。では最後に、直良さんのようにいずれはゲームのグラフィック面の仕事に就きたい！と思っている方々にアドバイスをお願いします。

直良：そうですね……自分の場合は、こういうゲームを作りたいという前提があって、それを作るための手段として絵を描いています。なので、もしこの世界でやっていきたいのであれば、「こういうゲームが作りたいからこういう絵を描こう」とか「そのために必要なものや足りないものはなんだろう」といったことを考え、それを積み重ねていくことが大事だと思いますね。昔のドット絵の頃は絵の巧さ自体をあまり求められていなかった部分もありますが、今は表現の幅や深さが一層求められるようになってきていますし。絵の上手な方もホントにいっぱいいるので、逆に絵からではなく、作りたいゲームから逆引きして絵を構築していったりして、自分の絵の引き出しをできるだけたくさん増やしたほうが、きっといろいろな場面で役に立つのではないでしょうか。

（取材・文責：電撃ゲームス編集長 千木良章）

あるように感じてもらうことが重要です」

解説2 Create the Human
人物を創造するということ

プレイヤーの分身として そして物語世界の住人として

プレイヤーにとってゲームをより身近な存在として、またはより幻想的な存在として感じさせてくれる、魅力的な登場人物達。アイコンとしてのデザインのみならず、ひとつのエンターテイメントのなかで役割を演じる表現力は、時代とともに一層豊かになってきている。





FRONT MISSION 4

2人の主人公が紡ぐ"最前線"

天野喜孝氏、末弥純氏、山田章博氏といったイラストレーターがキャラクターを描いてきた『FM』シリーズ。直良氏がデザインを手がけた『4』では、欧州と南米を舞台に2人の主人公が描かれる。

エストポリス

システムとキャラクターの新生

1995年にSFCで発売された『エストポリス伝記Ⅱ』をベースにしたA・RPG。キャラの性格はそのままに、そのデザインは直良氏の手によってまったく新しい姿に生まれ変わっている。



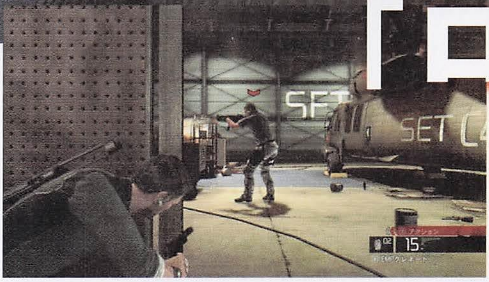
ケイオスリングス

iPhoneで描かれる5組のアダムとイブの物語

4月22日に発売された、iPhone用の本格派RPG。「代弁者」と名乗る謎の存在によって世界中から集められた、5組の男女の戦いが描かれる。なおP.8のイラストに描かれているのは、殺し屋エッシャーと、ペアでありながらその命を狙う少女ミューシャ。左は東方の国の姫君マナと、そのペアである少年アユタ。



ドラマチックな演出を支える「ローカライズ」の実力



『スプリンターセル コンヴィクション』は、映画的でドラマチックな演出により、アクションステルスの緊張感を堪能できる作品。そうした意図を日本のゲーマーに100%伝えるのが、「ローカライズ」の役割だ。本作を通じて、ローカライズの重要性を考えてみたい。



『アサシン クリードⅡ』



『Xブレード』

What is "Localize"?

「ローカライズ」とは？

ユービーアイソフトのNiceなローカライズ

■『アサシン クリードⅡ』(PS3／Xbox 360)

ルネッサンス時代の中世イタリアを舞台にしたこの作品では、日本語音声と英語音声に加えて、なんとイタリア語音声まで収録されており、プレイヤーの好みに応じて自由に選択することができる。また、ゲームに登場する歴史上の人物や建物などを解説した詳細なデータベースも、完璧に日本語化されている。

■『Xブレード』(PS3／Xbox 360)

ロシアのクリエイターが、日本のアニメをリスペクトして作り上げたアクションゲーム。日本版でヒロインの声を担当したのは、ツンデレキャラでおなじみ、人気声優の釘宮理恵さん！　作品の持つ世界観を120%生かした絶妙なキャスティングで、ある意味ではこの日本語版こそが完全版といえるかもしれない!?

「ローカライズ」とは、コンピュータソフトなどを外国へ輸出する際に、その国に適した仕様に修正することを指す言葉だ。日本のゲーム業界においては、海外製ゲームの日本版を制作する際に、英語のセリフに合わせて日本語音声を新たに収録したり、メニュー画面の文字を日本語に変更したりといった作業全般を指して使われている。こう説明すると、ローカライズ＝翻訳と思われるかもしれないが、決してそれだけではない。日本のゲームファンがより遊びやすいように、ゲームバランスや操作性を再調整したり、ときにはグラフィックを変更したりすることも、ローカライズの範疇だ。さらに近年では、暴力描写などの過激な表現を、日本市場で許容される範囲内に収まるように修正する作業が発生することもある。いずれにせよ、海外版のオリジナリティを尊重しつつ、日本で広く受け入れられる形にするには、日本と海外の文化的な違いに対する見識と、そして何よりゲームに対する深い理解が必要だ。

電撃ゲームス
MANIAX IMPRESSION

NO GAME, NO LIFE

編集者・ライターが語る
「人生に潤いを与える一本」

CASE. 3

目と耳を研ぎ澄まさせる映画的演出は日本語音声だからこそ楽しめる

『スプリンターセル コンヴィクション』は、極めて映画的なゲームだ。……こう表現すると、ゲームの途中でムービーによるイベントシーンが大量に登場してくるスタイルを連想するかもしれないが、決してそういうわけではない。プレイヤーは伝説のエージェント、サム・フィッシャーとして敵地に単独潜入し、華麗なアクションを流れるようなテンポで繰り広げていく。物陰を素早く移動し、背後から敵に忍び寄り、マークした敵を一撃でヒットする。つまり本作は、ハリウッド映画の主人公になりきって、その世界を自らの行動で体感できるアクションゲームなのである。

このようなスタイルのゲームだからこそ、プレイヤーは自分の感覚を研ぎ澄まして、目と耳から入ってくる情報に集中する。敵の見張りの動きを目で追いつつ、彼らの会話に耳を傾ければ、姿を隠して潜むサムのことを、少し怯えながらののしる言葉が聞こえるはずだ。このように、敵のちょっとした動きや会話から、プレイヤーはその場の空気を感じ取り、ゲームの世界に深く入り込むことができる。だがもし、こうしたやり取りがユーザーにまったく理解できない言葉で繰り広げられるとしたら、どうだろう？

実は本作は、Xbox 360の本体設定で言語を英語に切り替えると、完全な英語版として起動することができる。試しにその状態でプレイしてみてほしい。各ステージの目標は比較的わかりやすい英語で示されるので、プレイ自体はそれほど問題なく進められるが、正直言ってあまり楽しいものではない。よほど英語が堪能な人以外は、上で説明した作品世界を彩るちょっとした会話が聞き取れなくなり、プレイがやや味気ないものになってしまったはずだ。あえて英語でプレイしてみることで、逆説的に浮かび上がってくるのは、オリジナルの英語版から日本版を生み出す、本作の「ローカライズ」のレベルの高さだ。

海外の開発スタッフも高く評価する日本の声優陣による声の演技

映画でも字幕派と吹替派で好みが分かれるように、海外製ゲームのローカライズにおいても、字幕と吹替のどちらがよいかというのは、常に論争が起きる問題だ。とはいえ本作の吹替に対して、異議を唱える人はほとんどいないだろう。プレイ中に字幕を表示されても、読んでいる余裕がないというのもあるが、とにかく声優陣の演技が素晴らしい！　サム役の玄田哲章氏をはじめ、若本規夫氏、田中敦子氏など、映画や海外ドラマの吹替でおなじみのベテラン声優の方々が起用されており、その演技は確かなものだ。なかでも、玄田哲章氏がサムの声を演じているのは、シリーズのファンにとっては、非常に嬉しいところだ。

筆者自身も含めた初代Xboxのユーザーにとって、玄田哲章氏が演じるサム・フィッシャーは、特別な意味を持つキャラクターだ。初代Xboxが発売されてから数年が経ち、日本で発売されるタイトルが激減していた時期に、ユービーアイソフトは質の高い日本語吹替を行ったゲームを、定期的にリリースしていた。この時期のユービーアイソフトを代表するタイトルが『スプリンターセル』シリーズであり、その中でサムの声を演じていたのが、玄田哲章氏である。だからこそ氏の演じるサムは、初代Xboxのユーザーにとって、苦しかった時代を共に戦った戦友のように感じられるのだ……などと言ってしまうと、さすがに大げさだろうか（『スプリンターセル』自体は、PS2でも発売されていたわけだから）。ともあれ、Xbox 360とPS2で発売されたシリーズ第4作目の『スプリンターセル 二重スパイ』では、なぜか英語音声・日本語字幕だったこともあり、今回久々に玄田哲章氏が演じるサムの声が復活したことは、昔からのファンにとっては、なんとも感慨深いものがある。

玄田哲章氏以外では、サムの戦友ヴィクター・コステの声を演じる若本規夫氏にも注目だ。本編の狂言回しとして、寡黙なサムの心情を代弁する役どころを、おなじみのべらんめえ口調を交えて巧みに演じている。ちなみに英語音声を聞いてみると、コステは英語でもべらんめえ口調みたいなセリフ回しで話しており、思わず含み笑いがこぼれてしまう。ユービーアイソフトによると、同社が発売する日本語版のキャストは必ず本国スタッフの監修・承認を受けているとのことだが、日本の声優陣の評価は特に高く、音声のサンプルが届くのを毎回楽しみにしているという。その意味では、今回の若本規夫氏によるコステもきっと、本国スタッフも納得の演技だったのではないだろうか。

このように、ベテラン声優陣による質の高い演技のおかげで、本作はいったんプレイを始めたら、作品世界の中へ違和感なくスッと入り込んでいくことができる。最初に述べた「映画的なゲーム」という本作の印象も、洋画の吹替に匹敵するキャストの声から受けるイメージが、少なからず影響しているだろう。こうした声の名演技によって、娘を失ったサムの怒りと悲しみの感情がダイレクトに伝わってくるのはもちろん、敵の手下同士の会話から組織の背後関係がかいま見えるなど、作品の世界観がよりいっそう豊かに、いきいきと感じられる。映像だけでなく音声も駆使して作品世界を表現する近年のゲームにおいて、すべてのセリフが日本語で理解できるというのは非常に重要なポイントだと、本作をプレイすることで改めて実感できるのだ。

建物の壁に浮かび上がる英文にも日本版ならではの細かい配慮が

海外製ゲームを日本で発売する際に、ここ最近で最も大きな話題となっているのは、暴力描写を中心とした表現の変更だ。海外では許容されている流血や犯罪行為などの描写が、日本の基準ではそのまま発売できないために、独自に修正することがあるのだが、オリジナルの表現に手を加えるということで、日本のゲームファンから批判を受けることもある。こと『スプリンターセル コンヴィクション』に関しては、オリジナル版の描写がそれほど過激ではないこともあり、その内容には日本版でもオリジナルどおりのものになっている。だが実は、本作には非常に細かい部分で、日本版独自の変更が加えられている箇所がある。それは「ビジュアルメッセージ」の英文だ。

本作では、プレイ中に達成すべき目標や、操作のちょっとしたガイドなどを、壁などに英文を投影することでプレイヤーに伝えるという演出が行われている。それが「ビジュアルメッセージ」だ。実にスタイリッシュで印象的な演出なのだが、この英文の一部が、日本版独自の変更されている。たとえば、サムの自宅に侵入した強盗をマーク&アクションで倒す際には、オリジナル版は「MARK THE INTRUDER（侵入者をマークせよ）」と表示されるのに対して、日本版は「MARK THE ENEMY（敵をマークせよ）」となっている。また、チンピラの親玉であるグラムコスの尋問を行う際には、オリジナル版では「INTERROGATE GRAMKOS（グラムコスを尋問せよ）」と表示されるのに対して、日本版では「ASK QUESTION TO GRAMKOS（グラムコスに質問せよ）」となる。先に紹介したように、本作を英語版として起動すると、オリジナルどおりの英文で表示されるので、興味のある人は確認してみてほしい。

ユービーアイソフトによると、日本人には理解しづらい単語を、簡単なものに修正しているのだという。微妙なニュアンスの違いはあるが、プレイがスムーズに進行することを考えれば、これは有意義な変更だろう。むしろ、こんな細かい部分まで日本のプレイヤーに対する配慮を考えているのかと、驚くほどだ。オリジナル版の表現を尊重して、できるだけ目立たないように、日本のゲームファンに対して快適なプレイ環境を構築する。このビジュアルメッセージの変更こそ、本作のローカライズに対する姿勢が、最もよく表れた部分といえるのではないだろうか。

海外製ゲームとそのローカライズの最先端を指し示す一作

キャラクターになじめない、操作しにくい、ゲームバランスが悪い……。20年以上前のファミコンの時代から、日本では海外製ゲームに対する否定的な意見が繰り返されてきた。だが現在、海外製ゲームのクオリティは飛躍的にアップし、日本製のゲーム以上にユーザーフレンドリーな作品も少なくない。その陰には、海外のゲーム開発者たちの努力だけでなく、日本のゲーマーたちの声を海外に伝え、よりよい日本版ソフトを目指して働いてきた、ローカライズ担当者たちの奮闘もあるはずだ。

この『スプリンターセル コンヴィクション』は、映画的でテンポのよい操作感のプレイを堪能できるという意味で、現在の海外製ゲームのプレイアビリティの高さを、ことさらに強く実感できるタイトルだ。それと同時に、これまで述べきたように、オリジナル版の魅力を日本のゲーマーに120%伝えるローカライズの実力も、明確に示している。それだけに、日ごろから海外製ゲームを楽しんでいる人だけでなく、「洋ゲーなんて……」と思っている人にこそ、ぜひ遊んでもらいたい作品だ。（イトヤン）

フランス生まれのゲームメーカー

UBISOFT

海外のゲームメーカーというと、即座にアメリカを連想するかもしれないが、「UBISOFT」はフランスで誕生した国際的企業だ。『スプリンターセル コンヴィクション』の開発も、カナダのフランス語圏であるモントリオールを中心にして行われているなど、同社の作品からは英語圏中心のゲームとはどこか異なる作風が感じられる。日本では、『スプリンターセル』『レインボーシックス』をはじめとするトム・クランシー作品や、『アサシンクリード』といったハードなアクションゲームで知られているが、海外ではペット飼育ゲームなどのカジュアルな作品も発売しており、幅広いジャンルを手がけている。1994年に日本法人が設立されて以来、同社のゲームは日本版も発売されるようになったが、特に近年は、丁寧なローカライズかつ、海外とあまりタイムラグのないうちに発売しているという点でも注目されている。1つのゲームをヨーロッパや日本など世界各国で展開するために、同社では数多くの言語のバージョンが同時開発されているのだ。

スプリンターセル コンヴィクション

●Xbox 360 ●発売中（2010年4月28日発売）
●発売元：ユービーアイソフト／
開発元：UBISOFT MONTREAL
●A·AVG（アクションステルス） ¥7,980（税込）
●オンライン対応

アメリカ政府の秘密エージェント、サム・フィッシャーが、愛娘の死の真相を探るため、組織を離れて孤独な闘いを繰り広げる。通常のストーリーモードに加えて、本編につながるシナリオが用意されたオンラインCOOPや、対戦・協力プレイも楽しめる。



ルーキー　ベテラン

新米雪賊を最強へと導く 7日間強化プログラム

最強兵士養成プロジェクト

惑星EDN-3rdで生き残るための知恵と技術を、7日間のプログラムで会得せよ！

ACT. I 雪賊

『ロスプラ2』発売直後となる今回は、初めて挑戦する人向けに特訓メニューを用意。7日で最強雪賊の仲間入りを果たそう。



基本操作から実戦まで特訓式で学ぶ7日間

『2』からこの世界に入る人、または、前作からブランクが空いて『2』をプレイするという人に向けて、7日間の特訓メニューを用意した。この特訓は、移動や攻撃といった操作の基本中の基本から、実戦での立ち回りまで、新米雪賊を最強雪賊へと短期間で成長させることを目的としたものである。

CHECK 電撃ゲームスTシャツを着て戦場へ！

『ロスト プラネット 2』と電撃ゲームスが奇跡のコラボ！　なんとゲーム中でプレイヤーキャラが身につけることができるコスチュームに「電撃ゲームスTシャツ」が登場する。パスワードを入力して入手し、「雷賊」になろう！

●パスワードは……

96725729



▲戦場であえて目立つ黄色がまぶしい最高のアイテム！

LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）

発売中（5月20日発売）		¥7,990(税込)		
PS3	ジャンル	STG(アクションシューティング)	ACT	
	メーカー	カプコン	SF	
	備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応	協力	
発売中（5月20日発売）		¥7,990(税込)		
Xbox 360	ジャンル	STG(アクションシューティング)	ACT	
	メーカー	カプコン	SF	
	備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応	協力	

特訓1日目 世界を知る

ゲームを始める前にゲーム内容を知ろう

実際にゲームを始める前に、まずは基礎知識として『ロスト プラネット 2』がどんなゲームなのか、どういう世界の物語なのかを理解しておこう。なぜなら、本作はTPS（サードパーソンシューター＝主人公の後方からの視点で展開されるSTG）として楽しいのはもちろん、SF作品としての魅力にも溢れ、世界を理解すればゲームがもっと楽しめるからだ。



『ロスプラ2』はどんなゲーム？

『ロスト プラネット 2』がどんなゲームなのかを一言で表すなら"自由度の高いTPS"になる。TPSと言っても、本作はアクションが豊富なため、ほかのTPSやFPSに慣れた人ほどとまどうかもしれない。しかし、一般的なFPSやTPSにできないことができるのがウリであり、それがきちんと本作ならではの楽しさに結びついているのだ。

ほかのFPSやTPSよりもアクション性が高い『ロスプラ2』

一般的なTPSやFPSでは、射撃のほかにジャンプができたり乗り物に乗れたりもする。それは特別なアクションではないが、アンカーを飛ばして高い場所にスルスルと登っていけたり、ロボットのような乗り物が変形＆格闘したり、さらに武装を付け替えられるTPSやFPSはあまり聞いたことがない。本作ではそういった他に類を見ないアクションが簡単にできることが魅力なのだ。



▲アクションは豊富だが操作は簡単。バイタルスーツ（VS）という乗り物への乗り降りなどもボタン1つで行える。

入植惑星EDN-3rdで繰り広げられるNEVEC・雪賊・エイクリッドの戦い

物語の舞台となるEDN-3rd（イーディーエヌ サード）は、謎の組織NEVECが入植事業を取り仕切っている惑星だ。ここでは、NEVEC、移住した人々が築いたコミュニティの雪賊、そして原住生物・エイクリッド（AK）の間で絶えず戦いが繰り広げられていた。AKはNEVECと雪賊の共通の敵でもあったが、体内にサーマルエナジー（T-ENG）という新種のエネルギーを蓄えていたため、資源として利用されるようになっていく。これにより、この星の3つの勢力間にも少しずつ変化が起こり始めている。



◀雪と氷に覆われた星で暮らしてきたAK。温暖化した『2』の時代では、急速な進化と巨大化が起こっている。

主役は雪賊！ NEVECのシナリオもアリ

『2』では、キャンペーンモードにオムニバス形式の物語と4人での協力プレイシステムを採用している。したがって、前作のように特定の主人公は存在せず、さまざまな雪賊の視点を通して、ある大きな出来事を描いている。シナリオにはNEVECを中心とした物語もあり、雪賊と敵対しているNEVECのなかにも、不穏な空気が漂っていることがわかるのだ。これにより、前作よりも雪賊を身近に感じることができるはず。シナリオによって、密林、市街地と舞台が大きく変わる点にも注目だ。

◆『ロスプラ2』に登場する種賊

雪賊名	解説
オールドワン	NEVECの兵士。前作で実権を握っていた派閥の残党
ネクストワン	NEVECの急進派。ある目的のために実権を握る
紅賊	ほかの雪賊から略奪を繰り返している盗賊集団
頂賊	おもに山の高所を拠点に活動している雪賊
猟兵	血族のみで構成されている雪賊。チームワークに優れる
麗隊	女性だけで構成された雪賊。さまざまな雪賊の出身
暗人	環境の変化によりコミュニティが崩壊の危機にある雪賊
林者	ジャングルの奥深くを根城にして活動する雪賊
轟賊	NEVECの技術を取り込み勢力を拡大している雪賊
傭賊	傭兵を生業にしている雪賊
潜兵	詳細不明
サンドレイダー	砂漠に暮らす凶悪な盗賊集団
ノマド	遊牧民のように各地を転々としている雪賊
跨猟兵	操獣機という機械を使ってAKを操縦できる雪賊

特訓1日目のチェックポイント

- □ FPSとの違いがわかった
- □ EDN-3rdのことがわかった
- □ 雪賊の種類をひと通り覚えた

新米雪賊 よっぴの『ロスプラ2』訓練日記

4月末、世の中はゴールデンウィークに突入する直前で浮き足立つなか、電撃ゲームス編集部に1人の新人声優がやってきた。彼女の名は「よっぴ」。いわゆる売込みのため弊社に来た彼女だったが、打ち合わせに同席した本企画担当編集の男塾先輩は、彼女に「明日から来てください」とスカウト。電光石火の人材登用を得意とする先輩の手によって、1人の少女がEDN-3rdに降り立つ！



新米雪賊 よっぴ

PROFILE

声優としての活動のほかに、定期的なライブ活動なども行っている。好きなゲームは『MHP 2ndG』。

1日目 GW中なのに編集部にあいさつ来ちゃったから仕方ないよね

ハオッ☆皆さまはじめまして！ 岡山産の新人声優・役者の「よっぴ」と申します！

よっぴは無類のきなこ好き！ 主成分はきなこ！ きなこと見れば即胃袋IN☆きなこがあれば愛なんていらねぇよ夏！ ウソ、たくさんください!! さて、好きなものというかきなこについてしか語っていないよっぴですが、普段は声のお仕事やライブをさせて頂いてまし！ よっぴ情報については公式サイト（http://kaminokeza.com/yoppi/）をご覧ください。

というかですね……連休前に電撃ゲームス編集部にてけてけ来たら、いきなりスカウト!? てか特訓!? ゲームをプレイすることになっちゃった!!

そのゲームとは、察しのいい読者の皆さまはお気づきの『ロスト プラネット 2』！

FPS？ TPS？ いきなりわけのわからない用語に右も左もわからず頭ぐるぐる状態なよっぴ！ 実は家にあるゲーム機はPSPしかなく（あ、『MHP2ndG』は一応G級ハンターです）、雑穀米の雑穀だけを勘違いして食べちゃうほどのおっちょこちょいスキル常時発動娘。そんなよっぴがなぜかPS3の『ロスト プラネット 2』、略して『ロスプラ2』で雪賊に華麗にメタモルフォーゼすることになったのです。

状況が飲み込めないまま、ゲーム機の前にいるよっぴ。まぁ、ゲーム自体は好きだからどんなゲームをプレイさせていただけるのか、トランペットを見つめる少年のようにワクテカしていましたが……。ちょwww これってバリバリアクション…ていうかシューティング？ えと、『ストII』くらいのスキルでも大丈夫でしか!?

でたらめ操作でもなんとかなるならば、実のお兄ちゃん（ゲーム上手い！）に勝てたこともあるべや。9回に1回くらいの確率だけんどね……うぅ。

そんなワケで！ いろんな縁というかが運というかが働いて、ココを乗っ取りますです！ 初めてのてぃぴぃえす？ がんばりまっす♪

特訓 2日目

基本操作①

移動から攻撃までの基本操作を覚えよう!

本作の世界観を理解したところで、2日目からは実際にゲームの内容について特訓していこう。まずは、すべての基礎となる操作方法から。前ページでも触れたように、本作は自由度とアクション性がとにかく高い。一般的なTPSやFPSにはない操作が多いため、難しく感じるかも知れないが、基本的な操作を覚えてしまえば、上達までそれほど時間はかからないはず。





移動に関する基本動作

雪賊の基本動作のうち、移動に関係するものを解説しよう。この動作はほかのFPSやTPSの基本でもあるので、経験者はあまり問題はないだろう。ただし、緊急回避の動作は、地味ながらこのゲームではかなり重要になるアクション。ゲーム中の操作説明には載っていないので、理解したら素早く確実に出せるよう練習しておこう。

歩く&走る

移動アクションは、歩く・走るの2種類がある。歩く動作は左スティックを倒すだけ。走る操作は『2』で新たに加わったもので、◎ボタン(Xbox 360はBボタン)を押しながら左スティックを倒せばいい。



▲走ると視界が狭くなるので、走る方向に注意。

跳ぶ

小さな障害物を飛び越えたり、一段高いところに跳んだり、高い場所から飛び降りるときには⊗ボタン(Xbox 360はAボタン)を押してジャンプしよう。ジャンプしながら攻撃することも可能だ。



▲屋外のマップではジャンプすることが多くなる。

しゃがむ&緊急回避

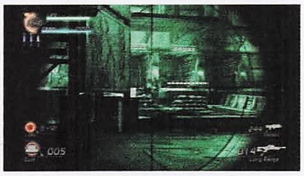
左スティックを押し込むとその場でしゃがみ、そのままスティックを倒すとしゃがんだまま移動ができる。さらにその状態で⊗ボタン(Xbox 360はAボタン)を押すと緊急回避(前転)動作ができる。



▲緊急回避中はわずかな時間だが無敵になる。

ズームと周囲の確認

十字キーの上下で、視点のズームと解除、左右で暗視ゴーグルの使用と解除ができる。また、L2とR2(Xbox 360はLBとRB)で水平90度の方向へ視点を切り替えられる。移動中の周囲の確認や攻撃の補助に使おう。



▲ライフルのズームとゴーグル使用でこの画面に。

アンカーを活用せよ

本作ならではのアクションとして"アンカー"がある。これは□ボタン(Xbox 360はXボタン)でロープ付きアンカーを射出してさまざまな場所に引っ掛け、登ったり、移動できるという便利な動作だ。

アンカーを使える場所は照準の色が変わる



昇る&水平移動

アンカーを使ったアクションで一番多用するのが移動だ。高いところに登るほかに、前方にある障害物に引っ掛けることで、歩くよりも素早く水平移動できる。アンカーアクションで真っ先に会得したいワザだ。



▲アンカーで高いところへも一瞬で登れる。

ラペリング

高い場所からジャンプをせずに飛び降りると、アンカーを自動的に射出して、その場にぶら下がることができる。これをラペリングと言うのだ。左スティックの上下でロープの長さを調整して上下移動できる。



▲ぶら下がったまま攻撃して不意を突こう。

張り付く

アンカーの射出後にボタンを押しっぱなしにしておくと、ワイヤーを巻き取ったあと、その場に張り付くことができる。これを利用すれば敵を奇襲したり、AKに張り付いてゼロ距離射撃ができる。



▲張り付いて攻撃すれば全弾が命中する。

アイテム回収

これは『2』で盛り込まれた機能。敵を倒すと出現するサーマルエナジーの塊やハテナボックスにアンカーを撃つと、移動せずに回収することができる。ただし武器や投擲武器などは回収できない。



▲消えやすいアイテムも素早く回収ができる。

2日目 よっぴ、アンカー操作を覚えムダにぶら下がり続ける

ハオッ☆2日目来ちゃったずぇー!!

前日でも言ったように、ほんっとうにPSPしか家になくて、ゲームはもっぱら『モンハン』なよっぴ!! ちなみに『FF8』をプレイしたとき、よっぴは2時間最初の部屋から出られなかったし! 『バイオハザード』なんて終始壁伝い移動がデフォルトでしたからね!! しかしそれはPSの話! この『ロスプラ2』はなんとPS3で動くんです。よっぴ的にはPS2飛び越えちゃってますが。最新機種をアナログバリバリなよっぴがプレイするなんて、なんてムヴォーなこの企画!!!! (ガクブル) 編集部の担当さま、特に(通称)先輩は何を考えていらっしゃるのか!! チキンなよっぴは緊張で寝れない日々が続いたずぇ!! でもゲームってすごくて、プレイしだすと先の展開が気になって止まらないんですね。最初はムービーから始まるんですけど、よっぴは画面がめちゃんこキレイで(≧ロ≦)! 目ん玉が飛び出しそうでした!

だけどちょっと不安が……。よっぴは割と3D酔いしちゃうんです、うぅ。酔っちゃって進まずにいると、お兄ちゃんやお友達が「もういいっ! オレがやるっ!!」みたいになってますたもん(￣Д￣;)。

そして今回、PS自体になじみの薄いよっぴは、コントローラの操作から四苦八苦しまくりましたよ……。この操作を覚えるまでに1時間は軽く使いました。まず、アナログスティックのくるくる! これをよく使うんだけど、ボタンが大きくて慣れない!! よっぴの手は小っちゃくて、十字キー+くるくるなんてしてたらムキーってなる。加えて回復用ボタン=スタートボタンが覚えられなくて…。これで何回パニくったかや(遠い目)。

そしてよっぴの最大の問題点! 視点が定まらなくて困った……。走ったりアンカー使ったり、とにかく動くと照準と視点が明後日の方向というか、気付くと壁ばかり見てる。ヤバス! 壁女よっぴ!!

ま、まぁ、その話は置いといて、リアルな動きに凝っているから、登場する武器もリアルですごいの! 武器によっては、攻撃している最中に視点もだんだんと上にズレたりするし。よっぴ、気付かずにずっと天井を撃ってました。ちなみに天井裏に忍者とかはいません。

忍者といえばね、「アンカー」っていう、忍者がよく使う縄みたいな道具(?)があるんだけど、これが慣れると超便利でした。

建物に上ったり、ビューンって移動したり、ぶら下がったり!! しばらくぶら下がったまま、世の中の人は今頃連休を満喫してるんだろうなぁ……とか考えていたのは先輩には内緒です。あ、バレました、すいません。

あと「一番イイ(ノ*゜▽゜*)!!」って思ったのはハテナボックスなどのアイテムもアンカーに引っ掛けて、すぐに回収できたりすること! な、なんという便利機能! アンカー最高! よっぴも射出したいぞえ! もっとも、これさえよっぴは思うように扱えてはいないのだけども。ハテナボックスは一定の時間が経つと消えちゃうから、早めにゲッツしないと大変! でもどんくさいよっぴは、ゲッツできないことが多く、そのとき後ろで様子を見ていた先輩は「あうちっ!!」とか「次がある

射撃・投擲の基本操作

攻撃は銃による射撃とグレネードを投げる2種類がある。それぞれ武器の特徴をよく理解して使いこなすことが重要だ。また、武器の種類が豊富なので、同じ銃というカテゴリーでも戦況によって何を選ぶかが問われる。

銃器は2丁まで所持できる



銃の種類について

小型のハンドガンからロケットランチャーまで、本作には威力も用途も違うたくさんの銃器が登場する。しかもSF・TPSらしくT-ENGを使った銃も用意されているので、その使い分けはますます重要になる。ここでは各銃の特徴を見ていこう。



▲インジェクションガンは銃型だが武器ではない。

◆各銃の特徴

ハンドガン	小型の銃。威力がすべての銃のなかで一番弱いのが欠点だが、残弾数に制限はなく、無限に撃てる
ショットガン	近距離の銃撃戦で猛威を振るう銃。連射することはできないが、散弾範囲が広くハンドガンよりも狙いやすい
ライフル	至近距離で当てれば一撃で倒せるスナイパーライフル。高性能のスコープ付きで、かなり遠くからでも狙撃できる
マシンガン	速射性に優れた銃。スナイパーライフルほどではないものの、遠くまで弾が届くため、中〜遠距離戦もこなせる
エネルギー銃	エネルギー弾を放つ銃。プラズマライフルや圧縮したサーマルエナジーを電磁誘導して撃つエネルギーガンなどがある
ロケットランチャー	小型のロケットを発射する兵器。1発発射するたびにリロードが必要だが、爆風に敵を巻き込むことができるなど使い勝手はいい

射撃とリロード

射撃は照準のある場所に向かって行われ、弾倉の弾を撃ちつくすとリロードが行われる。右スティックを押し込めば弾を撃ちつくす前でも任意にリロードを行うことができるので、激しい銃撃が予想される前にあえてリロードをしておくというのも手だ。また、移動中、ジャンプ中にリロードをすることで隙を減らすこともできる。


▲ロケットランチャーのように1発ずつリロードをする武器はジャンプ中のリロードが有効。

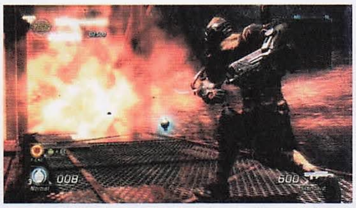
実戦テクニック

相手のリロードの隙を狙え！

敵と向き合って銃撃戦を行っていると、互いに銃弾を浴びせるだけで、どちらが有利になるということもなく共倒れで終わることがある。これはキャンペーンモードはもちろんだが、対戦でよく見かける光景だ。この撃ち合いで有利な立場に立つには、装備する銃の特性を理解すると同時に、隙をうまく利用する必要がある。1つは障害物をシールド代わりにして無駄弾を撃たせること。もう1つは、その結果、リロードが発生したときを狙って攻撃を仕掛けることだ。そのためにも相手の弾切れの隙を見逃さないようにしよう。

グレネードの種類

物陰に潜んだ相手を倒す場合や、敵をまとめて倒す場合などに有効なグレネード。1発ずつ投擲するので隙も生まれやすいが、銃とうまく組み合わせて使えば、ノーマルのグレネードでも強力な武器になる。特徴を理解して効果的に使おう。


▲投擲距離の調節も可能。くれぐれも自爆はしないように。

◆各グレネードの特徴

グレネード	ごく普通のグレネード（手榴弾）。投擲後一定時間が経つとその場で爆発、付近にいる敵（設定によっては味方も）にダメージを与える
プラズマグレネード	投擲後、爆発し周囲にプラズマのフィールドを発生させる。人やバイタルスーツ（VS）を感電させ、動きを止めることができる
ディスクグレネード	フリスビーのような円盤状の爆弾。投擲すると水平に飛び、対象物があると突き刺さる。全グレネード中、最も遠くに飛ぶ
ガムグレネード	投擲すると、付近の対象物に付着し、一定時間が経つと爆発する。多少ずれた位置に投げても吸い付いていく
リリースグレネード	投擲すると地面をすべりながら進みつつ風船が膨らみ、人型の爆弾になる。周囲にたくさん投げて、バリケード代わりにも使える
新 キュアグレネード	投擲すると、ドーム上のフィールドが現れ、そのなかに入ったプレイヤー（キャラ）の体力を回復させる。攻撃力はないので注意

投擲と空中爆破

グレネードは投擲から爆発までに時間がかかるため、敵に避けられてしまうことがある。それを避けるためにも、グレネードに銃撃して爆破するというテクニックが重要だ。この方法だと攻撃力がアップするというメリットもある。


▲投擲時の照準を左右にずらさなければ射撃が当たる。

実戦テクニック

銃撃や爆撃による硬直を狙え！

敵の近くでグレネードやロケットランチャーの弾が爆発したりすると、敵はその場でしばらく硬直する。弾が当たったり強烈な爆風が起こったりすることにより、敵はその場から身動きができなくなっているわけだ。この間、敵は反撃もできないため、こちらから一方的に攻撃することができる。硬直時間は短いが、連続で攻撃すれば倒すことが可能だろう。

特訓2日目のチェックポイント

銃とグレネードを上手に使うためのおさらい

マシンガンとノーマルグレネードがこのゲームの標準装備。この組み合わせでVSとまともに戦えるようになれば、特訓2日目は終了と言えるだろう。

コレもできる？

- ☐ ラペリングしながら敵を倒す
- ☐ グレネードでVSを倒す

よ（キラッ☆）」とかではなく、ボソッと「あーあ…」って一言……。よっぴ…一応女の子…です…よ？

ひーひー言ってるよっぴとのテンションの違い、シュールすぎます。先輩といえば、一番言われたのはとにかく「照準合わせて！」でした。照準は基本中の基本で、合わせないと何も出来ませぬからなの（;^ω^A（;^ω^A 。

そうそう、武器といえばたくさん種類があって、よっぴの一番のお気に入りはロケットランチャー!! これは威力がハンパなくて、敵がいっぱいいても一気に片付けちゃえるの。強敵（カテゴリーGとか）でも、体が大きいから当たるとめちゃんこ気持ちイイ（特にVS専用の奴は威力も大きくてすごいっす）。ただ、リロード（弾丸補充）が1回ごとにしなきゃいけなくて、リロードをしながら「屍がいっぱい！ 人がゴ○のようだ」って悦に入ってると、ここで敵に攻撃されて大パニック！ つい「逃げなきゃ！」ってなって、また視点がズレて、よっぴの十八番の壁伝い移動になってたりして（*゜ロ゜）。

その結果、スタートボタンを押すヒマもT－ENG補給もできなくて、HPなくなるっていうオチ！ ほとんど自滅っていうね！ 泣きたいけど涙も出ないよ!!

武器といえばね、グレネードっていう手榴弾みたいなものがあるのですが、これはもちろん、ただ投げるだけでも「ドーン！」って爆発したり、電撃みたいなのを発動させたりできるステキな攻撃手段なのです。いろいろと種類もあるし強い！ 敵が多かったら投げるとです。さらにこれを投げて銃で撃つと「てれってー♪ さらに威力がアップ☆」なんてステキなこともできたり!! ま、まぁ…よっぴの腕ではまだまだそんな上級テクニックできませんけど！ 先輩に「グレネード投げたら照準はなるべく動かさずにそのまま銃で攻撃すれば爆発するから」ってアドバイスらしきものを受けたんだけど、操作と思考が追いつかんとです！ 気付いたらまたしても壁に向かってグレネード投げて自爆した！ もうだめだ!!

……なにぶん新米なので、まだできることは限られてますが、きっともっと絶対ステキなエリート雪賊になれるハズ!! よっぴ、雪賊の王様目指します！ そんなのいるのかわからないけども!!

あ、先輩、明日もよろしくお願いしまっす!!

本日の教訓

夢じゃなくて現実を見ろ！

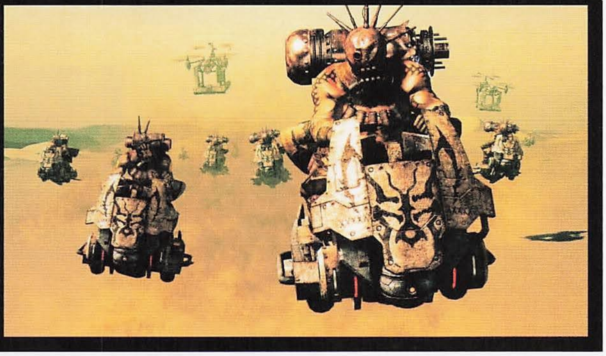
先輩：2日目は実際にコントローラを握って、いろいろと操作を学んでみたけども……いやぁ、これはひどい。
よっぴ：がびーん。い、いちおうがんばったとです、よ。
先輩：不思議で仕方ないんだけど、なんで壁に向かって進んでいくのか。そっちには何もないよ。いや、壁しかないよって言ってるのに、壁に吸い込まれていく……。
よっぴ：なんていいますか、壁際が安心するとです。よっぴの前世はダンゴ虫なんでしょうか……。
先輩：それなら仕方ないよね（真顔）。でもゲームは上手くなろうね。というわけで、なんとか進行方向の中央に照準を向けつつ移動できるように矯正したので、操作に関してはこれで終わり！ あとは変な夢は見ないで、何回も実戦で学ぶべし！ 今のオマエは裸の王様じゃ！
よっぴ：ががびーん!! わ、わかりました！ 明日はちゃんと服着てがんばるとです！ 寒いとです!!

特訓3日目

基本操作②

回復からサポートまで協力プレイで生きる操作

移動と攻撃の基本を学んだら、次は回復と協力プレイで使う操作を学ぼう。本作のキャンペーンモードには、チームのポイントを示す戦力ゲージがある。このゲージは後述のデータポストを起動すると増え、戦闘不能になるたびに減ってしまう。そしてゲージがゼロになるとゲームオーバーになるのだ。そうならないためにも、ここで紹介する操作をマスターしておこう。





サーマルエナジー(T-ENG)を活用しよう

攻撃や回復に必要となり、ゲーム中に終始集めることになるサーマルエナジー。ここではその用途から集め方までを紹介しよう。

T-ENGを集めよう

体力、戦力ゲージに次いで重要になるのがサーマルエナジーの残量だ。エネルギーがあれば、キャラクターの体力が自然に回復していくが、なくなると減少してしまう。また、バイタルスーツの駆動やプラズマガンなどのエネルギーにも使われているので、戦いの要でもあるのだ。



▶サーマルエナジーはAKを倒したりタンクを破壊したりすることでも出現する。また、データポストを起動しても補充可能。ほかにも補充方法は存在する。

ハーモナイザーでT-ENGを体力へ!

瀕死状態に陥り、体力のゲージが赤くなってしまったら、PS3・Xbox 360ともにスタートボタンを押してみよう。するとキャラクターの左腕にあるハーモナイザーという装置が働いて体力を急速に回復させることが可能だ。



◀回復中は無防備になるので安全な場所を探そう。

T-ENGを仲間に与えよう

△ボタン+L1(Xbox 360はYボタン+LT)を押して、グレネードをT-ENG射出装置に切り替えてからL1(Xbox 360はLT)を押すと、照準の方向にT-ENGを射出して仲間に分け与えることができる。



◀仲間の残量を見て、うまく分け与えよう。

CHECK POINT T-ENGで宝箱が開く

フィールドには、射出装置でT-ENGをぶつけると開く宝箱が置かれていることも。



◀なかには強力な武器が……?

データポストを起動してマップを表示&T-ENG供給

キャンペーンやオンライン対戦のフィールドには「データポスト」という円筒状の装置が何カ所かに設置されている。この側にしゃがんで◎ボタン(Xbox 360はBボタン)を連打すると起動し、データポストを中心に一定範囲内のマップや敵・仲間の現在位置などがわかるようになる。また、サーマルエナジーも一定量補充される。対戦では数少ないエネルギーの補充方法であり、マップ表示の有無が攻略にも大きくかかわってくるので、見つけしだい素早く起動しよう。



◀敵の位置を赤い丸で表示。方角などもわかる。

実戦テクニック 皆で起動すればスピードアップ

データポストの起動はかかわる人数が多いほど早くなる(キャンペーンモードは最大4人)。起動中は無防備になってしまうので、この隙を最小限にするためにも、なるべく複数の人数で起動するよう心掛けたい。



CHECK POINT 起動で扉が開くことも!

前述のようにデータポストは、マップを表示させるための機能が備わっている。また『2』では先に進むための手段として用いることも。たとえばキャンペーンモードのエピソード1では、起動すると扉が開く仕掛けが用意されている。ほかにもこういった仕掛けがあるかも!?

Vデバイスの使用でも敵の位置がわかる

データポストを起動しない限り、敵の位置は目視で確認するしかない。しかし、新アイテムの「Vデバイス」を使うと、別の方法で確認可能だ。Vデバイスは周囲にいる敵の雪賊やVSの姿をホログラムのように浮かび上がらせる。データポストのマップ機能では、敵の位置はわかるものの種類まではわからない。その点ではVデバイスのほうが詳細な情報が得られるといえる。ただし、データポストの位置や地形などはわからないため、あくまで補助機能と考えておこう。



▶敵の姿が青いシルエットで浮かび上がる。

3日目 よっぴ、T-ENGをムダに使いこれまでの半生を反省する

ハオッ☆3日目ぢゃーーーーい!!

今日は「サーマルエナジー(T-ENG)」についていくずぇー! T-ENG……体力を回復したりVSを起動させたりするために必要なエネルギー。つまりは簡単に言うと回復薬のようなもの! 「やくそう」とか「ポーション」とかと似たような役割なのだ。

ハイそこ! まんまとか言わない(゜益゜)!!

よっぴは何度も言ってるけど(耳にタコですが)、ゲームに関してはほとんど新米で、今までやってきたのは『ストII』みたいな対戦格闘ゲームだったり、『スーパーマリオブラザーズ』みたいな横画面移動のアクションゲームだったりなので、来た道を戻ったり、視点が変わったりするようなゲームを、こんなキレイな画面でプレイするなんてことがなかったワケですよ!!

でも好奇心旺盛なよっぴは、とにかくチャレンジしたくなっちゃって「イケイケゴーゴージャーンプッ!!」でした。……その結果、どうなるか察しのイイ皆さまはおわかりでがんすな? 死、あるのみです(ちーん!)。

というわけで、回復手段なんてものがあるとも知らず、とりあえず本能のままに暴れちゃった、てへっ☆

「スタートボタン長押しして回復! もしくは目の前の敵を倒せ! てゆーか、なぜ壁を撃つ!!?? 明後日の方向にグレネード投げるな!!!!」という先輩の断末魔の叫びが、このとき編集部内にこだましていたのは言うまでもなかです。どうどぅ、落ち着いてくだしゃい。

よ、よーし、とにかく実際にやってみるずぇーー!!

あ! 敵だ! 照準合わせて、ツッこめー!

なぬ!? う、後ろからとは卑怯な!! ああ、みるみる体力が減っていく! よ、よし……ここでスタートボタン押し! ……あれ? な、なんで回復しないの?

あ゛あ゛あ゛あ゛あ゛ー゛!!

そこで先輩の一言が私に浴びせられました。

「T-ENG自体がなくなってんだよ(怒)」

あぅー。よっぴのテンションと先輩のテンションは何でこうも違うんですか。がぶん!!

「T-ENGは、敵を倒したら出るオレンジ色のエネルギーで、これは常に補給しなきゃなのっ!」とまた一言。な、なんで先輩はプンプンしながらも、ちょっとうれしそうなの? Sなの??

よ、よーし! 実際に先輩の縄(以下略)!!

ってなワケでゲームを進めていくと、いつの間にか右上に地図が出ないではないか! よっぴは極度の方向音痴。地図があっても迷う! なかったらもちろん迷子! 人生も迷子! この編集部だって新宿駅だっていまだに迷う(ドーン! エッヘン!)。

そんなよっぴなんだから、地図がないと自分の位置がわからないでねーかい!!

加えてこのゲームに欠かせない、次のデータポストさえ見つけらんねーではないかい!! あ、というかデータポストを起動させてないから地図が出ないのか。にわとりが先か卵が先かみたいな話になっちゃったよ。

しかも、データポストを起動させると、T-ENGがたらふく供給されるんだずぇ! 知ってた? お、なんか

シールドを使って仲間を攻撃から守ろう！

敵の攻撃を唯一防げる兵装として新たに加わったのが「シールド」だ。これを使用すると、キャラクター2人ぶんが隠れられるほどの横幅を持つシールドを構えることができる。このシールドは銃弾はもちろん、ロケットランチャーの砲弾やVSの攻撃すら防ぐことができる優れもの。ただし裏からの攻撃には無防備。



◀データポスト起動時などに使って仲間を守ろう。

実戦テクニック 守るだけじゃない！ 攻撃も可能

正面からの防御に関してはほぼ無敵といえるシールド。だが、防ぐだけの機能しか備わっていないわけではない。シールドを構えた状態で◎ボタン（Xbox 360はBボタン）を押すと、構えたシールドを勢いよく前方へ押し出して、敵を攻撃することができる。目の前に迫った敵はこれで押し返そう。

インジェクションガンを使って敵・味方の攻撃・防御力を変更しよう

『2』では協力プレイを採用しているため、仲間をサポートするアイテムが大幅に増えている。そのなかでも、ちょっと変わったアイテムがインジェクションガンだ。"ガン"とはいっても、直接敵を攻撃する武器ではない。攻撃力と防御力を変えるアイテムなのだ。この銃は赤と青の2種類の弾丸を◎ボタン（Xbox 360はBボタン）で切り替えて発射することができる。赤い弾丸を味方に撃つと、当たった人の攻撃力がアップ、同じく青い弾丸が当たれば防御力がアップする。この弾を敵に当てると、効果が逆になり、それぞれ攻撃力、防御力をダウンさせることができる。インジェクションガンはT-ENGを消費するが、使えばその効果はてきめんなので、強敵には積極的に使っていこう。



赤 攻撃力アップ（味方）



青 防御力アップ（味方）

実戦テクニック インジェクションガンを自分に使う

インジェクションガンは仲間や敵に使うのが基本だが、じつは装備している本人にもその効果を発揮させることができる。そのためにはインジェクションガンを自分の足元に向けて発砲するか、壁にぴったりくっついた状態で壁に向かって発砲すればOK。カテゴリーGと戦う前に使いたい。



アピールやポーズでコミュニケーションを計ろう

戦いに大きな影響を与えることではないが、用意されているリアクション（アピール）を使えば、協力プレイや対戦の楽しみがもっと広がる。リアクションはPS3、Xbox 360ともに、スタートボタンを押しながら、各種のボタンを押すと出せるモーション。挨拶、挑発、ボディランゲージなど、さまざまな動きがある。



◀リアクションを組み合わせれば意思の疎通もできるかも。

CHECK POINT 自分に合った操作方法に変更しよう

ここまで紹介してきた操作方法は、あくまでも初期設定のものだ。もっと自分にあった操作方法はないか？ 機能に特化した操作設定はないか？ と考えた人は、オプションで操作方法のカスタマイズをしてみてほしい。全部で8種類のパターンが用意されているので、自分にフィットする設定がみつかるはずだ。

タイプA

パターンAに属する4種は、ズームやアンカー操作がしやすいものが多い。スナイパーライフルを優先して使いたい人や、アンカーを多用したい人に向いた設定だ。

A-1 A-1は初期設定のボタン配置。前作の操作に慣れている人や、『2』からこのゲームに入る人は、まずこの操作のまま始めて、慣れたところで変更するか考えよう。

A-2 ズーム操作を素早く行いたい人向けの配置。右スティックの押し込みでズームができるので、照準合わせからズーム操作まで、指を離すことなく行える。

A-3 アンカー操作を素早く行いたい人向けの配置。右スティックの押し込みでアンカーが射出できるため、照準を合わせたと同時にアンカー移動ができる。

A-4 上級者向けの配置。L2ボタン（Xbox 360はLB）の長押しでダッシュ、R2ボタン（Xbox 360はRBボタン）で180度ターンなど、この設定ならではの操作が可能。

タイプB

パターンBに属する4種は、射撃や移動に特化した操作が多い。特に右スティックを使用して好きな方向にターンできる機能は、この操作ならではのものだ。

B-1 A-1に似ているが、L2ボタン（Xbox 360はLBボタン）にズーム、R2ボタン（Xbox 360はRBボタン）にリロードと、射撃&投擲関係の操作を左右の人差し指だけでできる。

B-2 L2ボタン（Xbox 360はLBボタン）にアンカーが割り振られている配置。左手の人差し指でアンカー操作をしたい場合は、この配置もいいだろう。

B-3 L2ボタン（Xbox 360はLBボタン）に近接攻撃（銃を使った殴り）が配置されている。接近戦に特化した戦い方をするにはいい配置だが、あまり使わないかも!?

B-4 上級者向けの配置。右スティックの押し込み操作で360度ターンとズームの操作を兼用しているので、慣れないと余計なアクションをしてしまうことになるだろう。

特訓3日目のチェックポイント

インジェクションガンを2重掛けして戦う

インジェクションガンの攻撃力アップと防御力アップの効果は、同時に使うことができる。したがって、まず自分に向けて両方を使い、能力をアップさせてから仲間に使う、という使用方法がかなり実用的だろう。

コレもできる？

- ☐ T-ENGを9999にする
- ☐ シールドで敵の攻撃を防ぐ

よっぴデキる子みたいや！

「そんな初歩的なこと、皆さん知ってるっちゅーの！」

先輩、刺さるぅー!! ドSすぎるー!!

まぁ、データポストの秘密は、だいぶプレイしてから知ったんやけどね。

そうそう、このデータポストは起動させるのに、◎ボタンを連打しなきゃなんだけど、連打なんていつ以来ですか！ 『ストII』以来ちゃないかと!? ブランカでビリビリするときにやったかも。なつかすぃ。

コントローラを水平なとこに置いて、ひたすら人差し指で「あたたたたぁー！」と連打！ 編集部にこだまするよっぴの声。周りの視線が一番痛かったのは先輩だと思います。ごめんなさいごめんなさい。

でも、データポストを立ててるとき、まだまだ新米のよっぴは無防備になっちゃうのです！ 敵に攻撃されまくりなのです。

目の前のことを一生懸命こなすしか頭にないよっぴには、敵からの攻撃があってもわからないよね！ 例えそれが、目の前からでも、四方八方からでもわからないよね！ うんうん、仕方ない!! 仕方な…くないよ!!!!

ぢゃあ、せめて自分の前だけでも、ほぼ完全防御できるのがコレ！「シールド！」。

シールドはとにかくスゴイ！ 何がスゴイって、まず見た目とフォルム!! 神々しく青々と光り輝いておる!! まるでクリスタル!! これを手に入れたとき、攻撃できなくて、ちょりっとヘコんだんだけど、よっぴは最強になったと思いました。完全に過信ですが。ただ、仲間と連係プレイするにはめちゃんこイイ代物!! まず先陣きってシールドを使うと、後ろの仲間に敵の攻撃が当たらない。ギリギリまで近づいて攻撃できるんだずぇ!!

「よっしゃーー!!」って思ったのも束の間、味方は3人なんだけど、ほかのプレイヤーはNPCだから、こっちの想いなんてくみ取ってくれない！

がぶん!! えーい「ヒトリデデキルモン！」っと、シールドを構えたまま、じわじわと敵に近づいたところで、後ろから狙い撃ちされちゃっていう展開ね！ うん、これはいぢめだぁ!! 半泣きになりながらもプレイ続行。

こうして3日目の夜は更けてゆくのであった。

本日の教訓

1人だと思わない！ でも1人だけど!!

先輩：シールドを展開して攻撃を引き付けたところまではホメてやろう。ただオマエさん、それ以降何もしておらんだろう!!!!

よっぴ：はぅ！ 華麗にバレた!! いや、何もしてなかったわけじゃないんです。正確にいいわけすると、何もできなかったとです!!!!

先輩：T-ENGチョップ!!!!

よっぴ：たわばっ!!!!

先輩：あまりの怒りに、遠くEDN-3rdから俺にT-ENGが供給されて、袈裟斬りチョップをかましてしまったよ、新人声優に。いや、しかしだな、シールドは実際にかなり使える代物なのだ。たとえばよっぴがシールドを展開中に、仲間がデータポストを立てることに集中できたりな。

よっぴ：よっぴの後ろに隠れながら敵のVSを攻撃しまくってたような……。よっぴは1人じゃなかったんだね♪



特訓4日目 キャラ作成

カスタマイズしてオリジナルキャラを作成

4日目は自分の分身ともいえるキャラクターのカスタマイズについて学んでいこう。カスタマイズしたキャラクターは、オンライン対戦だけでなくキャンペーンでも使用できる。前作でもキャラクターの選択と服装のカラーチェンジをすることはできたが、『2』のカスタマイズはかなり多彩。キャラクターの容姿や能力すらも変更することができるようになっているのだ。



装備+アビリティの変更で戦い方そのものが変わる

『ロスト プラネット』シリーズのプレイヤーが、ゲームをやり込んだ先に行き着くのがオンライン対戦だ。この特訓でも最終的にオンライン対戦で勝てるようになることを目指している。そのためにも、まずは自分のキャラクターをカスタマイズしなければならない。といっても、ゲーム開始直後では、カスタマイズできるほどのパーツは用意されていない。豊富に用意されたパーツを獲得するには、キャンペーンモードをこなしたりして地道に集めていく必要がある。ここでは変更内容とパーツの集め方を紹介しよう。

変更できる内容

装備

銃（ショートレンジ・ミドルレンジ、ロングレンジ）、グレネード、サポートアイテムなどが細かく変更できる。自分が得意な武器は何か、または、どんな戦い方をしたいのかを考えて変更するといいだろう。必ずしもアタッカーとして最前線に立つばかりが能ではない。サポート役も大事だ。

アビリティ

セットするとさまざまな効果を発揮するアビリティ。これも、攻撃重視、防御重視、サポート重視などなど、自分のキャラクターのどういう能力を強化したいのかによって選ぶアビリティが大きく変わってくるだろう。アビリティに関する詳細はP.25を参照。かなりの数が用意されている。

体のパーツ（4カ所）

頭、体、足、バックパックと4カ所のパーツを変更することができる。雪賊1体が4つのパーツで構成されているので、このパーツを組み替えてカスタマイズを行う。

リアクション

コミュニケーションを図るための各種モーションをセットできる。全部で8種類をセットできるため、連続で使うと何らかの意味を持たせられる組み合わせにもできる。

通り名

プレイヤーのゲームスタイルや、他のプレイヤーにアピールしたい単語などを選んでセットできる。なかには、不名誉な通り名（汚名）も用意されている。



カスタマイズ用パーツの集め方

1 ハテナボックスを回収する

敵を倒すと出現することがあるハテナボックス。この中には、ポイントかカスタマイズ用のパーツが入っている。ハテナボックスは一定時間が経過すると消えてしまうので、早めに回収しよう。P.18で紹介したようにアンカーを使うといいだろう。



▶ハテナボックスは最優先で回収しよう。

CHECK POINT ハテナボックスの出現確率の違いは？

ハテナボックスの出現はランダムのようだが、確実に出現する場所がある。それはボス戦だ。たくさん回収したい場合は、チャプターセレクトでボス戦を中心にやり直すといいだろう。

2 ポイントを使って購入する

ポイントを貯めたら、カスタマイズ画面で△ボタン（Xbox 360はYボタン）を押して購入画面へ。ここでポイントを使うとランダムでパーツが入手できる。



▲ハズレはないが、何が当たるかは完全にランダム。プレイヤーによってパーツの集まり方に違いが出るはずだ。

実戦テクニック ポイントを稼ぐ秘訣！

ハテナボックスの回収以外にポイントアップの秘訣がある。それはチャプタークリア時の評価だ。プレイ内容によってSからDまで5段階で評価されるが、よい評価のほうがポイントも多く獲得できる。これを意識して攻略しよう。

3 カプコンタイトルのセーブデータを作る

カプコンの特定ゲームのセーブデータがあると、特殊なパーツを入手できる。入手できるパーツの詳細はP.24を参照して確認してほしい。あのキャラにもなれる！

4 キャリアレベルを上げる

キャンペーンモードや対戦をこなすと、その雪賊の経験値が貯まりキャリアレベルが上がっていく。一定のレベルに達するとパーツが獲得できる（詳細はP.24参照）。

5 今後公開されるコードを入力する

『ロスト プラネット 2』は本誌を含めて複数のメディアとタイアップを行っている。今後タイアップ先のメディアなどで公開されるコードを入力すると、限定パーツが入手できるようになる。

4日目 よっぴ、自キャラ愛を切々と語りだし本性が現れる（脱線）

ハオッ☆4日目だずぇ――!!

「いきおいとテンションだけで乗りきってやんよ！」的なよっぴでしたが、みなさまついてきてるですかー!?

……あ、あり？　みなさまの声が聞こえてこないでがんすな。い、いいんだもん！　静かな部屋の中で聞こえてくる声といえば、淡々とした先輩の声だけですが（罵倒の方がよっぴ的にはうれしいかも♪）気にしない。

あ、気にしなきゃいけないのは、『ロスプラ2』のことだけー！　4日目にして集中力が切れ掛かり！

誰も慰めてなんてくれないから（そんな理由ぢゃないですが）『ロスプラ2』について語ってまおぅ♪

そうそう、これを最初に言わないといけなかったでがんすが、これもよっぴの大好きな『モンハン』みたいにキャラを自分好みにカスタマイズできるらしいのです！

フフフ……カスタマイズってイイ響きすなぁ♪

よっぴは今のところ、最初から使える男雪賊を使っているんだけど、基本的に自分のキャラにしたいのは、美少女＆美少年……というか、かーわーいーいーロリショタが好きなので、できれば小っちゃい子をき・ぼ・う♪

2頭身キャラでちまちま＆よちよちって千鳥歩きしてるんだけど、やっぱしヨタヨタってしたところに、大きな手が差し伸べられて、見上げると笑顔がキラキラ☆のお兄ちゃんがいるの（〃∇〃）。

そんでもって、よっぴの小っちゃな手を繋いで引っ張ってもらったりなんて、ステキすぎるゥゥウウーッッ!!

「お兄ちゃん……手が冷たいよ？」

「よっぴにアタタメテ欲しくて冷やしておいたのさ」

なんて展開は、ヨダレがジュルジュルもん（〃∇〃）。

自分の手を冷やして置くお兄ちゃんは、一体何者なのか、そんなツッこみが聞こえてきそうでヤバッ。

いやいやいや、有りえなくはないでがんすよ！　天下のカプコンだもん！　そこは『フルキス』（フルハウスキス）のように手をつないで、公園とか学園とかゲームセンターに一緒に行っちゃったりしちゃいたいじゃないのよ（〃∇〃）。

そんでもって、お兄ちゃんから別れを切りだされるんです。こっ、これはよっぴに降りかかるお兄ちゃんとの最初の試練でがんすか!?

ギャーッッス！　2次元でハッピーエンドになって「よかったよかった、ジャンジャン☆」なんていうように終わりかと思いきや、デートを楽しむ前に別れを告げられるなんて……ムムムッ、これはちとコクではないかのぉ、カプコン殿。

デートって言ったら、よっぴはやっとこさ雑穀と雑穀米の違いについて知ったばかりだから、こんどはおいしさのレベルア――ップ！　を狙ってキレイな炊飯器をおヨメさんに欲しいでしッッ!!

フォルムは色白で、持ち手の部分にピンクとイエローのラインが入った娘で、もちろん丸み帯びているのは必須でしよ♪　そして、炊けるとエンディングに流れるようなウットリしちゃうメロディーが流れるという炊飯器娘でがんすよ☆

あ……これではゲームの話ぢゃなくて、炊飯器の話…。



カスタマイズ用パーツリスト1

カスタマイズに使えるパーツリストの第1弾として、リアクションの全リストと、エピソード2までに入手できる武器を公開。

エピソード2までの武器リスト

銃とグレネードに関しては、各エピソードの中で入手できるものが決まっている。これらはそのエピソードの中で出現するハテナボックスに入っているが、前述のように出現確率はランダム（しかも確率は低い）だ。したがって、2～3回プレイしても何も出ないということもあり得る。あまり焦らず、ポイントを集めたり、キャリアレベルを上げたりしつつ、何度も挑戦するといいだろう。



▲広範囲に攻撃が可能な「マシンガン2」。ノーマルのマシンガンとは色も違っている。

◆出現する銃・グレネードリスト

エピソード1	銃器	マシンガン2	1回で2発の弾を発射し、広範囲に弾をばらまくことができる
		エネルギーガン	圧縮したサーマルエナジーを発射する兵器。チャージ弾は敵へ誘導する
		ガンソード	大きなブレードが備わった銃。 近接戦闘では刀のように扱うことができる
	グレネード	ハンドグレネード2	起爆までの時間と投げ方が変更されているグレネード
		ハンドグレネード3	空中で射撃をしても爆発しないハードタイプ。一定時間で爆発するのは従来どおり
エピソード2	銃器	ショットガン2	弾丸にスタン性能があるショットガン。通常のショットガンと色が違っている
		フレイムランチャー	火炎放射機。射程距離は短いが威力があり攻撃範囲も広め
		リボルバー	リボルバー式のハンドガン。装弾数は少ないが近距離では最高クラスの攻撃力
	グレネード	ガムグレネード2	起爆までの時間と投げ方が変更されているガムグレネード
		ガムグレネード3	空中で射撃をしても爆発しないハードタイプ。一定時間で爆発するのは従来どおり

リアクション全リスト

カスタマイズ用パーツとして入手できるリアクションは、全部で120種類。今回はそのすべてを公開しよう。文字だけだが、なんとなく中身が想像できるものもあって楽しめるだろう。なかには、実際に見るとこんなリアクションだったのかと驚くものもあるので、それは自分の目で確かめてほしい。なお、リアクションのなかには女性用と思われるものもあるが、男のキャラクターにも使用可能だ。


◀何かに「おびえる」リアクション。


◀女性用の「喜ぶ」リアクション。

◆獲得できるリアクションリスト

種類	名前	種類	名前	種類	名前	種類	名前	種類	名前
コミュニケーション	進め！	コミュニケーション	遠慮2	喜び	ポージング	キメ	コロニーズ	踊り	ダンス4
	こっちだ！	敬意	拍手		アピール		コロニーズ2		ステップ
	銃掲げ		祈り		高笑い2		決め3		ダンス5
	指差し		お辞儀		ハイタッチ		リーダーポーズ		ヤットサーヤットサー
	こっち！こっち！		銃構え		大きく拍手		右メンバーAポーズ		ウェーブ
	こける		GJ！	挑発	挑発		右メンバーBポーズ		ダンス6
	手を振る		あやまる		挑発2		決め4		ダンス7
	うなずく		あやまる2		挑発3		リーダーポーズ2		ラインダンス
	大きく手を振る		GJ！2		挑発4		決め5		コサックダンス
	遠慮		手刀切り		挑発5		決め6	その他	後悔
	大きく○		敬礼		挑発6		右メンバーCポーズ		かばう
	大きく×		ごめんねっ		挑発7		左メンバーAポーズ		汗をぬぐう
	○でなく×		敬礼2		挑発8		左メンバーBポーズ		落ち込む
	円陣		ジェントルマン		挑発9		リーダーポーズ3		スーパースロー
	警戒呼び寄せ		敬礼3		挑発10		左メンバーCポーズ		恐怖
	警戒		GJ！3		挑発11		決め7		命乞い
	驚き	喜び	喜び		挑発12		決め8		命乞い2
	あきれる		喜び2		挑発13	踊り	トラディショナル		指笛
	おびえる		喜び3		挑発14		トレイン		地団駄
	置いといて		喜び4		挑発15		ロボ		カウント
	指差し2		喜び5		挑発16		ダンス		地団駄2
	指差し3		喜び6		挑発17		ダンス2		落ち込む2
	オレ？		ジャンプ	キメ	決め		ダンス3		やられ
	オーライオーライ		高笑い		決め2		カウガール		威嚇

しかも擬人化のお話になってるではなかとォォ。

擬人化といえば、炊飯器と土鍋でいったいどっちがおいしくお米を炊けるかどうか、よっぴの前で競って欲しいでしッッ!! 土鍋の方が炊けたときに、鍋から染み出た味がお米と混ざってめちゃんこおいしいご飯になるって、吹いてきた風の噂で聞いたんよ！

こ、これゾ、擬人化の極致ィィ―――!!

ええっ!? これは擬人化ぢゃないとォォ!? どういうのが擬人化なんでしか？ お米をうまく炊ける対決をしたり、炊飯器の新しいフォルムを考えるのが擬人化ではないんでしか？

フ、フンッ、仕方ない、これは雑穀のときと同様に、よっぴの3次元の仲間に教えてもらうしかないです!!

……ていうか、先輩が超睨んでるんですけど。話が大荒れ状態!? 何を伝えたかったのか……カスタマイズ→ロリショタ→お兄ちゃん→炊飯器!? 妄想トークに走ってもうたァァ。

い、いや、炊飯器っ娘は置いておいて、美少女はやっぱりはずせない！ あえて言おうぢゃないか!!

でも……チキンなよっぴはカプコンがむばれ！ なんて言えない……び、美少女にカスタマイズしたいなんて1ピコグラムも思ってないからッッッ。いや本当に……。（小声で真面目に語ってみる☆）よっぴも生物学的にはおなご（♀）なので、おなごの方がうれしいかや！ なんか親近感っていうのかや？

できるならピンキッシュな髪で、肌は白め、瞳は紅or黄or青で、手足長くって、あわよくば上腕に二頭筋と三角筋と臀部がひきしまっていてキレイなのがいいかや！ あ、あと！ 耳はちょりっと上の方が尖り気味とか!!ギャー！！ 想像しただけでヨダレ出るー!! んで、戦いが終わった後に「フンッ！ 意外とあっけないのね！」とか「ちょ、ちょっと油断しただけなんだから!!」とかいう、いわゆるツンデレみたいなのだとさらによし！

強がってくる子にキュンキュンしちゃう！ そこに痺れる！ 憧れるゥゥー!!

え！ そんな機能はない!?

ぢゃあ、想像と妄想でよっぴは補ってやんよ!!!!

ただ、カスタマイズってどうやってできるんぢゃ？

「ポイント溜めるかハテナボックスを回収しろ！」

あ！ これは神の声！ てか先輩すいません、こんなに妄想炸裂させてて。大丈夫ですかね？ ダメ？

とにかくポイント！ やりこまなきゃってことか！ これぞカプコンって感じで燃えてきたずぇ！

敵を倒すとハテナボックスが出るから、とりあえず根こそぎ取ってみた……つもりが、1割くらい回収できればいいぐらいのよっぴ。我ながらなんて鈍くさい子！ 涙が出ちゃう……だって女の子（以下略）。

あ、先輩はもはや、ぐーの音も出ないようでし、ぎゃひん!!!

ハテナボックスはゲットすると、クリア後に開けることができて、ポイントやレアな武器がもらえたりするのです。そのポイントを使ってルーレットを回すことができるんだけど、よっぴがもらえたのは通り名！

しかも引き当てたのは「恋人募集中」……。

もー、よっぴもぐーの音も出ねェゼッ☆（キラッ☆）。

その後、先輩に通り名の「役立たず」と呼ばれ始めた

（次ページに続く→）



カスタマイズ用パーツリスト2

第2弾はセーブデータを使って入手できるパーツやキャリアレベルによる入手一覧、アビリティの全リストなどをお届けしよう。

セーブデータ連動アイテムリスト

PS3とXbox 360で発売されているカプコンタイトルのセーブデータがあれば入手できるのが、セーブデータ連動アイテムだ。セーブデータは本体の中に残っていれば自動で認識してくれるので簡単。また、これらはゲームをクリアしていなくても、セーブデータさえあれば入手できる。手に入るパーツの一覧は右表のとおり。このうち『ロスト プラネット コロニーズ』と『デッドライジング』はPS3では発売されていないので、PS3版『ロストプラネット』のセーブデータがあるだけで入手できるようになっている。つまりPS3版『ロスト プラネット』のデータ1つで3タイトルぶんのデータが入手できるわけだ。



▶ウェスカーを使用したところ。リボルバーを構える姿が様になっている。

◆カプコンゲームタイトルとの連動アイテムリスト

対応ゲームタイトル名	アイテム名	
ロスト プラネット エクストリーム コンディション	通り名	伝説の老兵
	武器	シールドSP2
ロスト プラネット コロニーズ	通り名	歴戦の勇者
※上記2タイトルのセーブデータがある場合	通り名	I LOVE LP
ストリートファイターⅣ	通り名	ストリートファイター
バイオハザード5	通り名	BSAA
	キャラモデル	アルバート・ウェスカー
デビル メイ クライ 4	通り名	悪魔も泣きだす
デッドライジング	通り名	6番レジへどうぞ‼
	キャラモデル	フランク・ウェスト
	キャラモデル	コブン
ロスト プラネット 2 オンラインバトル体験版	通り名	体験版
	武器	マシンガンSP
※上記中3タイトルのセーブデータがある場合	通り名	カプコンマニアックス

キャリアレベル入手アイテムリスト

このゲームでキャラクターのレベルに相当するのが「キャリアレベル」だ。キャンペーンモードを進めたり、オンライン対戦を行うと、ゲーム内容によって数値が加算され、一定の値に達するとキャリアレベルが1つ上昇する（最初は0レベル）。また、規定のキャリアレベルに達すると、カスタマイズ用のパーツを獲得できるようになっている。今回はキャリアレベル10までに入手できるパーツを公開しよう。キャラクターは5つの勢力から選択できるので、レベル10までででは全部で10種類のパーツが入手できる。すべてのキャラをまんべんなく育てよう。



◀入手した雪賊のパーツは、頭、体、足、バックパックの4つに分かれて構成されている。それぞれの部位で交換が可能なうえに、カラーの変更もできる。

◆キャリアレベル10までのアイテムリスト

勢力	LV	パーツセット
ローンゲイル	0	傭賊Aモデル
	10	暗人Aモデル（ニット）
バトルホリック	0	林者Aモデル（鎖）
	10	サンドレイダーAモデル（出目金）
豪雪旅団	0	紅賊モデル
	10	轟賊Aモデル（しっぽ）
NEVEC	0	オールドワンモデル
	10	ネクストワンAモデル
麗隊	0	麗隊 轟麗モデル
	10	麗隊 林麗モデル

通り名リスト（一部）

「通り名」とは簡単に言うならニックネームのことだ。ただし、設定するのは自分なので、自分でニックネームをつける、ということになる。通り名の一部を右に掲載してみたが、見ておわかりのように、かっこいいものもあればかっこ悪いものもある。通り名は軽い名刺代わりのようなものなので、あまり悩まずに設定するのがいいだろう。

◆通り名の一例

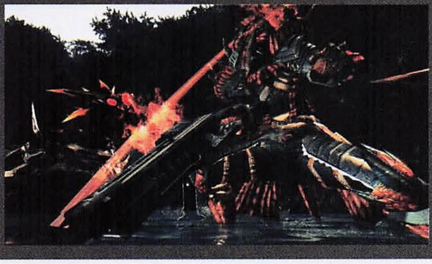
ゆるキャラ超党派	ハードボイルド	ちょいワル
全米No1	おっちょこちょい	インテリ戦士
兄者	プレイボーイ	ヲタク
偉大なる	イケメン	ネカマです
比類なき	甘党	ド近眼
ワイルド	辛党	仕事中
熱血漢	メタボ	鬼軍曹
クールガイ	恋人募集中	健康マニア
タフガイ	ベジタリアン	仕切り屋
むっつりスケベ	沈着冷静	お色気担当
シャイボーイ	硬派	宴会部長

CHECK POINT 今後はこんなパーツが使える予定

本誌でもすでに何度かお伝えしてきたように、本作のXbox 360版は『ギアーズ・オブ・ウォー』と、PS3版は『モンスターハンター』とコラボレーションしている。コラボの内容は『ギアーズ・オブ・ウォー』の主役キャラクターであるドムとマーカス、『モンスターハンター』のレウス装備一式がコスチュームとして使えるというものだ。ファンにはたまらないサービスだが、今のところこの特典の入手方法については明かされていない。具体的な入手方法については続報を待ってほしい！



▲『ギアーズ・オブ・ウォー』のドムとマーカスがコスチュームとして『ロスプラ2』に参戦。



◀レウス装備にガンソードを装備した雪賊。ハンター気分を味わおう。

4日目 つづき

ことは言うまでもない！（遠い目）。
え？　ほかにキャラについて気付いたこと？
そうそう！　ゲームを進めていくと「バトルドレス」という鎧みたいなものがあって、自分の体力とは別に、専用の体力があるんですよ！
それを着ていると、壊れない限りは自分自身にダメージをまったく受けないスグレモノ！
なぜバトルドレスかって言うと、多分これを着ていると「フフッ♪　なんだかキャラのお尻がフリフリして見える♪」かーわーいーいーからに違いないっ！
見ているとこっちもルンルン気分になれる♪　というか、総合的にキャラの身体つきがキレイ！
特によっぴの大好きなお尻のラインがキレイだから、かなり重要度高いですよ！　むふー！　あっ、猫型とかのバリエーションがあってもイイかも（〃∇〃）。
ちなみに、背景も含めキャラ自体の動きもとってもスムーズで、まるで映画を見ているようなんです!!
情報入力中の待ち状態のとき、「?キャラ」が2体画面に出てくるんですが、このキャラの身体を動かせるだけじゃなくて、これがめちゃんこユーモラス!!
2体ともワイワイしたり、離れると「待って！」みたいなリアクションもするし。かなりツボをつきまする！
毎回毎回、動きが変わる2体の掛け合いが楽しい！
『ロスプラ2』をプレイし始めてからは、電車待ちや食事タイムなど、建物に人がチラチラ見えたりすると、つい「マシンガン届くかや？」とか考えて、目の照準合わせてしまう自分がいたりしまふ。
大好きなご飯を目の前にしてるのに、どうしたことか、頭の中が『ロスプラ2』でいっぱいに！
これでリアクションのバリエーションにお笑いネタがあったら最高！　あとは、よっぴの大好きな魔女っ娘決めポーズもあったりしたら、お祭りさわぎするネ！
おっと！　話が逸れちゃったかな？（今さらだよ）
よっぴはまだ右も左もわかっていませんけども、きっとこの先はもっともっとユーモラスな動きのキャラクター、AK、VSなどの世界が拡がっているんですよね！
うぅ、楽しみすぎる♪
アビリティや装備の変更でも、戦い方が変わるみたいだし、キャリアレベルを上げてやり込みたいです！　ポイントを貯めてルーレットを回して、めったに出ないというレアアイテムも拝みたいですし、あぁ、その前に、通り名「役立たず」を返上したいです!!　ぐわっ。
あ、そうそう。気になっていたことがもう1つ。じつは、たまにプレイ中に出てくる「GJ」っていう謎の表示。
例えば目的地に到着したときに「リアクションを決めよう！」みたいな指示が出るのだけど、よっぴは最初なんのことかわからなかったんです。
先輩に教えてもらったら、スタートボタンと方向キーとかを操作して、『モンハン』みたいな「手を振る」とか「おいで！」みたいな動作ができたりするんですよ！　これはステキすぎるうぅ――ッッ☆
で、このリアクションを決めたら「GJ」が成功したみたいで称号みたいなものがもらえたのです。うほー。ゲーム中では、いたるところでこの「GJ」が出てくるので、みなさん探してみてください！　よっぴは出てきてもとっさのことに、どうしていいのかわからず、また壁に向かって銃を乱射することしかできないけども!!

アビリティ全リスト

「アビリティ」とは、セットしておくとさまざまな効果を発揮する能力のこと。今回は入手できる全アビリティを公開する。入手できる順番がランダムなので、一概には言えないが、序盤はT-ENGの減少にかかわるものよりは、攻撃力や防御力にかかわるアビリティを優先したほうがいいだろう。

セットの注意

1 アビリティには専有枠がある!

アビリティのスロットには2枠ぶん用意されている。したがって、1枠を使うアビリティを2つか、2枠を使うアビリティを1つしかセットできない。

セット枠例	
1	1
T-ENGセーブ	ライフセット

セット枠例
2
MAXスターター弾数

2 同時セット不可のアビリティ

1枠を使うアビリティのなかには、同時にセットしても意味がないものがある。そのため、該当する組み合わせではあらかじめセットできないようになっている(該当アビリティは右に挙げた7つ)。

◆攻撃力・防御力系
ファイアパワー
ガードセンス
◆MAXグレネード系
MAXスターター(ノーマル)
MAXスターター(ガム)
MAXスターター(ディスク)
MAXスターター(リリーズ)
MAXスターター(プラズマ)

◆アビリティリスト

アビリティ名	枠	内容
T-ENGセーブ	1	T-ENGの自動消費がなくなる。ダッシュなどの特殊行動時の消費量も減少
ライフセーブ	1	T-ENGが0になった時の体力減少がなくなる
ファイアパワー	1	射撃攻撃力と被ダメージがやや上昇する
ファイアパワー2	2	射撃攻撃力と被ダメージが上昇する
ガードセンス	1	被ダメージと攻撃力全般がやや低下する
ガードセンス2	2	被ダメージと攻撃力全般が低下する
クロスレンジパワー	1	近接攻撃力が上昇する
クロスレンジパワー2	2	近接攻撃力がかなり上昇する
グレネードパワー	1	人orファストレイ搭乗時グレネード威力上昇
グレネードパワー2	2	人orファストレイ搭乗時グレネード威力がかなり上昇
クリティカルレート	1	クリティカルヒットが確率が上昇する。被ダメージもわずかに増加する
クリティカルレート2	2	クリティカルヒットが確率でかなり上昇。被ダメージも増加する
MAXスターター(弾数)	1	ゲーム開始時、リスポーン時の弾丸数がフル
MAXスターター(ノーマル)	1	ゲーム開始時に必ずノーマルグレネード装備
MAXスターター(ガム)	1	ゲーム開始時に必ずガムグレネード装備
MAXスターター(ディスク)	1	ゲーム開始時に必ずディスクグレネード装備
MAXスターター(リリーズ)	1	ゲーム開始時に必ずリリースグレネード装備
MAXスターター(プラズマ)	1	ゲーム開始時に必ずプラズマグレネード装備
T-ENGゲッター	1	ゲーム開始時、リスポーン時の初期T-ENGにボーナス。T-ENGの入手量が増加
サイレントランナー	1	足音が無くなりアンカー音が小さくなる。協力プレイ時に敵から気付かれにくくなる
T-ENGウェポンマスター	1	一部VSを除きエネルギー兵器のT-ENG消費量が低下、オーバーヒート回復量増加
T-ENGウェポンマスター2	2	上記の消費量が大幅に低下、回復量増加、オーバーヒートゲージ上昇値が減少
VSマスター	1	VSのT-ENG消費速度が減少。修理の回復量増加。VSからの脱出が簡単に
VSマスター2	2	VSマスターの能力+修理のT-ENG消費が0。プラズマ+炎のダメージ効果が無効に
アンチVSパワー	1	VSへの攻撃力がアップする

アビリティ名	枠	内容
インビジブル	1	歩行中、停止中、走行中は敵のレーダーに映らなくなる。攻撃中、ジャンプ中、アンカー移動中、緊急回避中、VSのダッシュ中は映る
イニシャライザー	1	復活時間を短縮。連打コマンド入力時の連打量が大幅に増加(データポスト起動時は変わらず)
リカバリー	1	協力プレイ及びベーシックトレーニング時のハーモナイザーの回復スピードが増加する
リカバリー2	2	協力プレイ及びベーシックトレーニング時のハーモナイザーの回復スピードが大幅に増加する
スプリンター	1	ダッシュの時間が増加する
スプリンター2	2	ダッシュの時間が大幅に増加する
緊急回避力	1	緊急回避の無敵時間を延長。 緊急回避のダメージカウンターが増加
緊急回避力2	2	緊急回避の無敵時間をさらに延長。 緊急回避のダメージカウンターがさらに増加する
特殊ガード	1	攻撃によるプラズマ、炎、風圧の影響を受けないがダメージは受ける
特殊ガード2	2	特殊ガードの影響+氷、振動、粘着の影響を受けないがダメージは受ける
サバイバルセンス	2	人の時に体力がわずかな状態でオーバーキルされても体力が1残る。爆発、ヘッドショット、落下死などの場合は無効
火事場のクソ力	2	人の場合のみ体力が低下すると攻撃力が増加。一定値以上に回復すると解除
ハンディキャップ	2	被ダメージ増加。代わりに取得キャリアポイントが協力プレイ、対戦時ともに増加する
マイナススタート	2	ゲーム開始、リスポーン時の初期T-ENGが少なくなる。初期装備の弾数及びグレネード数も減少。かわりに協力プレイ時、対戦時ともに取得キャリアポイントが増加する
スーパースター	2	敵がデータポスト未起動でも敵レーダーに自分が映り、タグも表示。代わりに取得キャリアポイントが協力プレイ時、対戦時ともに増加する
ポイントアップ	1	取得キャリアポイントが協力プレイ時、対戦時ともにわずかに上昇する
ポイントアップ2	2	取得キャリアポイントが協力プレイ時、対戦時ともに上昇する

特訓4日目のチェックポイント

リアクションで仲間に意思を伝えよう

リアクションのパーツが揃ってきたら、意思を伝えたり、ネタになる組み合わせを考えよう。

こちらのリアクションから相手のリアクションを引き出せれば楽しさがアップするだろう。

コレもできる?

- □ エピソード1の武器を集める
- □ リアクションを10個獲得する
- □ アビリティを10個獲得する

よっぴは誰にも負けないくらい自信がある不器用さんだから、「GJ」とかリアクションのタイミングがちょっとよくわかってないけど、いいタイミングでこれが使えるようにがんばってみるよ。そして、いつか全部のリアクションを見てやるもんね! 「いつか」とつけておけば期限は関係ないですからね。フハハハー―ッ!! チキンなのに、いらない宣言で自分の首をギューギュー締め付けてしまったぁ! ガビン。

でもね、天下のカプコン様だから、絶対こういうのも凝っておもしろいハズだもん! ちょこちょこ入ってる遊びやネタを見つけるのが、めちゃんこおもしろいゲームでありんす。女の子のよっぴが「おもしろい!」って感じたから、きっといろんな人にオススメできると思うよん♪ カプコンゲームは本当にツボすぎて、腹筋鍛えられますもん!!

いつか、よっぴも10倍返しで多くの人に笑顔をプレゼントしたいですねぇ……。

あ、カプコンゲームといえば、よっぴの大好きな『モンハン』から、レウス装備のハンターさんになれるコスチュームがゲットできるって話じゃないですか! こ、これは欲しすぎるぜい……。え? でもリオレウスが出てきて狩るわけじゃないですよね? 一瞬、ここでも素材集めせにゃならんと思って、背筋に冷たいものが走ってしまったよ。先輩に聞いてみたら、PS3版の『ロスプラ2』だと入手できるみたい。その方法はまだわかんないんだってさ。ぶぅ。

でもちょっと夢が広がるだわさ。女子のキャラ(麗隊ということは最近わかった)だと見た目もいろいろと楽しめそうなコスチュームとかも用意されてるのかなぁ、とか。さっきはいろいろ妄想大爆発(いや、本心ですけど!)しちゃったけど、やっぱりかわいい女の子キャラにはしたいぜー。そのためにはひたすらポイントを稼ぐ日々になりそうだが、よっぴには困るくらい時間が有り余っているのであった……(せつなす 泣)。

4日目は長々とキャラクター愛とか、気付いたことを語ってしまいましたとさ! 5日目は、いよいよキャンペーンモードを最初からプレイするみたい! ずっと基本操作の練習だけだったから楽しみ!

本日の教訓

炊飯器のくだりで心が折れそうになった

先輩:……。
よっぴ:あれ? いつもは鬼みたいな形相の先輩が下をうつむいていらっしゃる。お腹痛いんですかー?
先輩:T-ENGソバット!
よっぴ:へぶしっ!!
先輩:あまりに長い妄想話に心が折れそうになったので、ついソバットをみぞおちに当ててしまった、新人声優に。「ロスプラ2」でどんなキャラを目指すかの話なのに、なんで炊飯器の話になるんだよ! オマエは雑穀でも食ってろ!! むしろ雑穀に謝れ!!!!
よっぴ:うぅぅ……でもあれがよっぴの真の姿なのです。いろんな雪賊がいるなら、少年兵がいたっていいじゃないですかっ! 美形のっ! すいは…
先輩:炊飯器の話はもういい。少年兵もいない。オマエさんに現実を見せてやるときが来たようだな……。

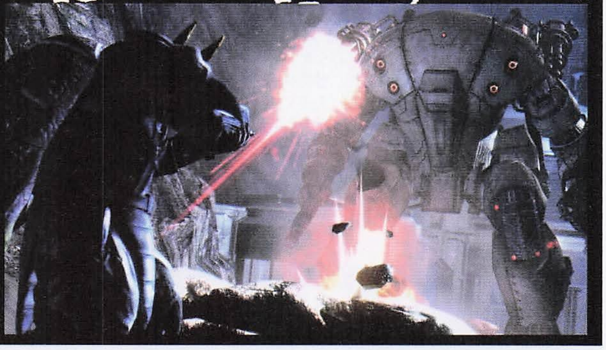


特訓5日目

VS操縦法

強力な機動兵器VSを使いこなそう

本作の特徴の1つが、バイタルスーツ（VS）という機動兵器の存在だ。強力なVSと戦うため、または敵雪賊の包囲網を突破するためにも、この兵器の上手な運用が重要になる。特訓5日目は、VSとは何かといった基本的な話から、その種類、運用方法までを紹介。また、VSを使って戦う方法だけではなく、VSと戦う方法についても解説する。強力な兵器に、どう立ち向かう!?



そもそもVSとは何か？

VSは惑星EDN-3rdの開拓に使っていた作業用機械にルーツがある。人類がこの惑星に入植してまもなく、エイクリッド(AK)の存在が確認された。AKは人類に襲い掛かる脅威の存在。しかし、入植当時はAKに対抗するための手段がなく、人類は入植事業をいったん凍結するまでに追い詰められてしまった。その後、AKに対抗できる兵器として、VSの開発を開始。作業用機械に宇宙開発の技術などを投入して、完成したのがVSの第1号機だったのだ。



◀今では、脅威だったAKを操る技術まで開発されている。

CHECK POINT VSにはこんなタイプがある

人型VS どんな場所も踏破できるVS

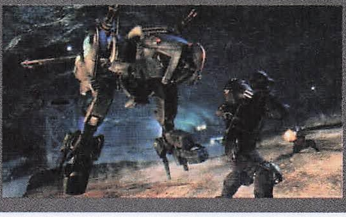
VSの基本型は二足歩行で移動する人型だ。自然環境の厳しいこの星でAKを相手に戦うには、機動力に優れた人型タイプが適しているのだ。最新型のなかには複座が付いて3人乗りができるVSも存在する。



◀市街地、ジャングル、砂漠、水中とあらゆる場所で運用できる。

可変型VS 複数形態で運用できるVS

1機でさまざまな局面に対応できることを目的に開発されたのが可変型のVSだ。この時代では2段階変形、3段階変形のVSが実戦投入されているが、いずれもまったく違う形態へ変形する。

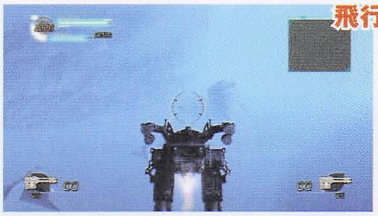


◀3段階変形を実現したVS・トライシード。人型から潜水形態にも変形する。

VSの機体によって変わる操作方法

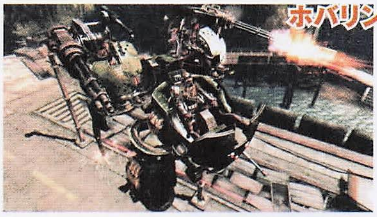
VSは開発に成功してから50年以上が経過しており、その間にさまざまな機体が製造されてきた。モデルチェンジや新型が開発されるたびに、高性能化や新機能の搭載が行われてきたため、ひとくちにVSといっても各機体の間には性能差がある。それは、操作方法の違いとなって表れているのだ。たとえば、初期のVSには、ダッシュ機能や飛行（ホバリング）機能はないが、最新型には備わっているといった具合。VSの違いを理解して効果的に戦おう。

飛行不可



◀初期型VSのニータ。機動力はあまりないが、耐久力は高めの機体だ。

ホバリング可



◀2つの複座がついたVS。大きな機体だが、ホバリングが可能。

格闘可



◀新開発の軽量フレームで機動力に優れたVS。格闘戦に長けている。

換装不可



◀バイク型VSのファストレイ。VSのなかでも数少ない武装がないタイプ。

CHECK POINT VSを使った戦い方

ダッシュ機能が備わっていない初期のVSでも、耐久力が高いといった長所が備わっていることがある。多機能という点では最新型のVSに分があるが、装備や立ち回り方いかんでは、旧型でも十分戦えるわけだ。旧型で戦う場合は機動力がないので、接近戦よりも距離を置いて戦うほうがいいだろう。

5日目 よっぴ、ついにEDN-3rdに立つ！ 立つだけは立つ!!

ハオッ☆ついに5日目だずぇー!! もう終盤かや？
最初は「えっ、何？ 何が始まんの？？」と、電○少年みたいなノリで始まったこの企画！ ほぼPSPしかやったことがないと言っても過言ではないよっぴに「こんな壮大なゲームができるのかや!?」と思っていたら、やっぱり大変なことになってしまいました！
そんなこんなで、ついにキャンペーンモードを最初からプレイすることに。先輩のブートキャンプ的スパルタが本格的に始まるのであった……どーん！
真剣にプレイするよっぴの後ろに座り、鬼のような形相で見つめる先輩。背後にプレッシャーを感じつつ、コントローラを触ってみたものの、どのボタンがどの動きに対応するのか頭が大パニックに……。
ここで先輩によるコントローラの説明だけで、軽く1時間を費やすことに……。もう先輩の顔が般若のようになってたですね、しゅいません（T▽T）ノ。
そして、ようやく真っ当にプレイし始めたところ、またしても衝撃が!? な、なんか硬派だぜぇ!! プレイヤーキャラを見て、この麗しくも男らしい方が自分か！ か、かっこいい……。
そんなキャラにきゅんきゅん☆していると、先輩から負のオーラが満ちあふれてきたため、チキンなよっぴはおそるおそる前へと進んで行ったのですが、な、なんと、違うボタンを押してしまいパニック！ グレネードがそこら中で爆発しとる！ これが戦場かっ!?
そしてタイミングを逃さなかった先輩の怒号！ ある意味グレネードより恐ろしい！ ぐあっっ！
先輩のお言葉にメイドのごとく従い、プルプルしながらプレイ再開！ 目の前は、雪、ゆき、ユキッ!! 一面の銀世界♪ こんなところで夏休み過ごしたいなー（てか夏に雪はねぇ)なんて悠長に思っていたよっぴ！ すると、嵐のごとく大量の小型AKが出現!! 3次元でいうところのエイとムカデを混ぜたような空飛ぶAKや、でかい花のようなAK。そしてそこから大量にAKが出てきた！
もうすべてを諦めて、コンティニューする気満々なよっぴ！ ピンチ!! そして人生もピンチ!!
だが、ソコは勇気を持って、どんどん侵入してみたよ。でもやっぱり怖いもんは怖いぃぃ——!!
そうだ！ ここでマシンガン!! ……でも飛び回ってなかなか当たらない～。
そんなとき冷静にこの人は言うのです。
「照準を合わせるんだ！」という何百回聞いたかわからない先輩の神の一声がっ！
なんとか照準を合わせて、小型AKを倒したものの、よっぴはほぼ何もしていない。そう、仲間が先行して助けてくれたのである。うわ、すいません！ とりあえずよっぴは叫んでいただけでしたが何か？ ギャッ！ 先輩にらまないでくださいよぅ～。
そんなこんなで、AKから逃げたり飛んだり跳ねたり絶叫しながらも、（仲間のおかげで）AKをこっぱみじんこにできたよっぴ！ その爽快感ったら、たまらんばい！ ふふーなんて思いながら安堵したのも束の間!? 新たな魔の手が!! で、でかいっす!!!!

VSを使った戦い方

VSにはさまざまなタイプと性能があることがわかったら、次は実際に運用する際の注意点を見ていこう（武装がないタイプのVSは除く）。VSごとに個別の戦い方を挙げていくときりがないので、新型・旧型を問わず共通して心がけておきたいポイントを3つだけ挙げておく。これらを基本としておけば、序盤は問題ないだろう。

1 種類の違う武装をセット

ほとんどの人型VSは、肩の左右にVS用兵器が取り付けてある。VS用兵器は、速射性に優れたガトリングガン、1度に15発の散弾を発射するショットガンなど、10種類以上が用意されている。これらは自由に着脱ができるので、近距離＆遠距離兵器の組み合わせにするなど、隙のないパターンの装備を考えよう。



◀ロケットランチャーとショットガンの装備。

2 接近戦ならパイルバンカー

VS用兵器のなかで、接近戦で最高の威力を発揮するのがパイルバンカーだ。この兵器は、鋼鉄の杭（パイル）を高速で打ち出して装甲を貫通させ、内部から破壊するものだ。そのため、密着するほどの距離まで敵に近づかなければ当たらない。しかし命中すればVSをほぼ一撃で破壊することができる。



◀旧型VSに接近戦最強兵器を装備してみた。

3 修理をすれば長く使える

VSにも人の体力にあたる耐久力が設定されている。耐久力の残りは画面左上のゲージで確認することができ、このゲージがなくなるとVSは爆発してしまう。VSは貴重な戦力なので、長く使うことが望まれる。そこで、ぜひ活用してほしいのが『2』で新たに加わったVSの修理機能だ。



◀耐久力が減ってきたら一度降りて修理をしよう。

CHECK POINT バトルドレスも活用せよ！

VSよりも小さく、鎧のように着込んで使う新たな武装「バトルドレス」。これを装備すれば、耐久力がなくなるまで敵の攻撃を受け止めることができる。しかも、通常の白兵戦の際のようにアンカー操作やダッシュ、緊急回避も可能というという使い勝手のよい装備だ。バトルドレスを見つけたら必ず装備しよう。



▲耐久力を生かして多少無茶な戦い方もできる。場合によっては強行突破に使うのもいいだろう。

VSとの戦い方（人対VSの場合）

ゲーム中ではVSを使って戦うのと同じぐらい、VSを相手に戦う機会も訪れる。人対VSで比較するなら、火力面では明らかにVSのほうが上だ。まともに正面からぶつかったのでは、まず負けてしまうだろう。しかし、人のほうが小回りが利くという利点もある。このメリットを生かしてVSと戦うための、3つのポイントを紹介しよう。

1 弱点部分を狙って攻撃しよう

マシンガンなどの銃撃では歯が立たなそうに見えるVSだが、2カ所だけ弱点がある。それは脚部の関節（ひざに当たる部分）と、背中のバックパックだ。この2カ所は、装甲部分よりもダメージを多く与えることができ、脚部への攻撃ではVSをよろけさせることができるのだ。



▶関節部分への攻撃でVSの動きが鈍くなっている。前方から戦うときはここを狙おう。

2 プラズマグレネードを使え

投擲武器のプラズマグレネードは、爆発すると周囲にプラズマのフィールドを発生させる。この範囲内にいた敵兵やVSは、感電してしばらくその場から動けなくなってしまう。この隙を利用すれば、反撃をされることもなく一方的に攻撃を仕掛けることができる。



▶連続してプラズマグレネードを投げ込めば、一度も反撃をされずに破壊することも可能。

3 張り付いて撃つ

アンカーの貼り付き攻撃（P.18参照）をVSに使えば、敵VSの攻撃を受けることなく一方的に攻撃することができる。グレネードがなくなってしまった場合や、敵を翻弄させたい場合には有効な攻撃手段だ。ただし、離れたあとは無防備になってしまうので十分注意しよう。



▶とどめを刺すときに使えば、安全なだけではなく、見た目にもかっこいい。

特訓5日目のチェックポイント

強さに違いのあるVSでも上手に使いこなそう

繰り返しになるが、VSの基本性能に差があっても、装備内容や立ち回り方しだいでその差は小さくなる。また、仲間と協力して戦えばその差はさらに小さくなるわけだ。どんなVSに乗っても十分戦えるようにしておこう。

コレもできる？
- □ パイルバンカーでVSを倒す
- □ プラズマグレネードで敵を倒す

雪の中から現れたでっかいAKにたじろいで「ヒィ～!!」ってなってるよっぴに、またしても先輩の目、ギラリ。「照準だっ！　ちゃんと敵を見てないから当たらないんだ！　逃げるな！　もう一回!!」と何度もチャレンジをして、なんとよっぴ、倒せたんだすぇ（いや、おそらく仲間のおかげですが……）。

ヤーハー！　いやー仲間ってスゴイ！　仲間って大事だね！　まぁ、そんな大事な仲間を、何度も照準が合わせられずに間違えて「ドーン！」と撃っちゃいましたけどね！　ドンマイ!!　そんな赤ちゃんに毛が生えたレベルのよっぴですが、だんだんと操作方法も覚えたし、ちょりっと上達したと思います！

そうそう！　この『ロスプラ2』ならではの楽しみが序盤から体験できてしまうんだすぇ！　それがめちゃんこ強い機動兵器「VS」なのだ!!　VSに乗ったら強力な攻撃もできるし、乗ってる間は安全（壊されちゃうとヤバス！）だし、仲間が運転してるときにも横に乗っかって一緒に移動ができたりと、いろんな戦い方ができるのですっ！　生身よりも断然強いので、こんな新米のよっぴでも、かなり余裕ぶっこけました！　ぶっこきすぎて敵のいい的にされもしましたけど、今ではいい思い出です。

あ、そうそう。VS用のロケットランチャーなどの武器もあるんだけど、これがまたでっかくて強くて、使っていてとっても楽しい!!　しかもVS用の武器はVSから取り外し、さらには着けることもできるとか！　よっぴはそのへんは難しくてわからないけど、VSに付いてる武器で敵のAKとか雪賊を攻撃するのが快感しすぎて笑いが止まらなくなるのフハハハ！

さて、トンネルを抜けると雪国だったという有名な話がありますが、舞台は雪景色から一変して、ジャングルになりました。最初のヘリからの移動のムービーが最高にかっこいいっす!!　というか、ムービーだと思ったらそのままゲームが始まって、よっぴちびりそうになりました！　ジャングルは雪原とは違って草木が生い茂っていて、どこに行けばいいのかわからなくなります、うぅ。そうだ！　こんなときにはデータポストを探すんだよ！　道すがら見つけたデータポストを起動させると、仲間が手伝ってくれました。は、早い!!　ちょっと感動!!

本日の教訓

とにかく照準を合わせることに慣れよう

先輩：まぁ、最初にしては上出来……と言いたいところだが、やっぱりまだ照準を合わせられてないな。
よっぴ：敵からも攻撃されてると、自分がどこを攻撃しているのかが、わからなくなっちゃうんです……うぅ。
先輩：とくにここからはジャングルに入って、林者とも戦わないといけなくなる。相手は同じ雪賊＝人だから、AKとは違った立ち回りが要求されるのだ。
よっぴ：ぎゃーす！　今だっていっぱいいっぱいなのに、そんなのが出てきたら……。そうだ！　よっぴ御用達のロケットランチャーさえあれば……。
先輩：ロケットランチャーはあんまり出現しないから。それよりはショットガンなんかのほうが使い勝手はいい。あとはVSに乗っていればとりあえず安全だから、そういう方法でなんとか生き延びてみなさい。あ、次はいよいよボスが出るか……。まぁ、なんとかなるっしょ！



特訓6日目 キャンペーンモード

エピソード2－2までのボス戦を中心に解説

これまでの5日間で学んだ基本テクニックをもとに、特訓6日目はキャンペーンモードに挑戦してみよう。今回はエピソード2のチャプター2までを紹介。チャプター数でいうなら、全部で6つと決して多くはないが、ボス戦が2回もあるうえに、まったく異なるステージでの戦いを経験することができる。今回は最難関であるボス戦を中心に攻略法をお届けしよう。



攻略をするときは“GJ”に注意して進めよう

ゲーム中に意識してほしいのが「GJ（グッドジョブ）」という評価の存在だ。GJはゲーム中の課題ともいえるもので、特定の行動をしたり目標を達成したりすることで獲得。GJには、クリア条件に関するエピソードGJ、仲間に対する行動で評価されるCO-OP GJ、武器の扱いで評価されるバトルGJがある。GJを獲得できれば、通り名なども増えるので、ぜひとも全コンプリートを目指していこう！

CHECK POINT GJはさまざまな条件で獲得できる

エピソードGJに関しては、下の写真のような形で、ほとんどゲーム中にその条件が表示される。これを達成していけばいい。CO-OP GJは仲間を助けていると獲得できることが多く、バトルGJは武器の習熟度に関するものが多い。







EP1-2 BOSS・クイーン戦

前作にも登場したボスAKのクイーンが、エピソード1からいきなり登場する。前作はVSを使いながら戦うことができたが、ここでは一切使えない。すべて白兵戦で乗り切らなければならないのだ。しかも最初のボスにしては体力があり、攻撃も強力なため、初めて挑戦した場合には全滅してしまう人もいるかもしれない。クイーンの弱点は頭。長期戦を覚悟して、確実に体力を削っていこう。

足場にある武器を使おう

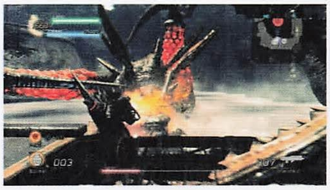
周囲のガケに設置された鉄製の足場の上には、ロケットランチャーやVS用のガトリングガンが置いてある。このエリアではこれが最強の武器になるので、優先的に使おう。クイーンは静止していることがないので、ロケットランチャーは足をもぎ取った後など、動きが緩慢になったときに使うといいだろう。


◀置いてある数は多くないが、唯一頼れる武器。有効に活用しよう。

弱点を常に赤い状態にしよう

クイーンは左右どちらかの大きな腕1本か、左右どちらかの小さな腕を4本とも破壊したときのみ、頭部を下げて攻撃を停止する。一定間隔でこの状態に持ち込むためにも、腕にまんべんなくダメージを与えて（赤くしておいて）、すぐに破壊できるようにしておきたい。


▶グレネードの空中爆破を多用して、腕全体にダメージを与えよう。


▶腕を破壊してうなだれたら、弱点の頭部を攻撃。この状態に何度ももち込もう。

実戦テクニック

クイーンの攻撃と対処の仕方

クイーンは近距離、遠距離ともに強力な攻撃を仕掛けてくる。この地形には隠れる場所がないので、対処は立ち回り方がすべてだ。短い時間だが無敵になれる緊急回避を活用しよう。

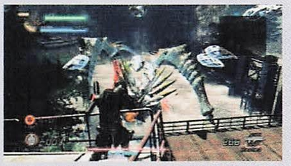
腕を使ったなぎ払いに有効な手段

クイーンの近距離攻撃は、左右の大きな腕を使ったなぎ払いと叩き付けだ。なぎ払いは攻撃範囲が広いので、これを避けられるかどうかが生死を分かつ。腕が後方に下がったら、なぎ払いを繰り出す合図。ここから一息置いたタイミングで緊急回避を使おう。


▲クイーンがこの構えになったら、なぎ払いを繰り出してくる。

氷攻撃はこうやって避けろ！

クイーンから離れた場所にいると、氷の塊を複数飛ばして遠距離攻撃を仕掛けてくる。ガケの上の足場などから銃撃をすると、大抵この攻撃を受けることになる。ばら撒かれる氷の塊の1つは確実に自分を狙ってくるので、十分ひきつけて緊急回避で避けよう。


▲狭い足場の上では、この塊を避けきれないこともある。なるべく下で戦おう。

6日目 よっぴ、巨大AKの前にひれ伏す!? そして、伝説へ……

ハオッ☆いよいよ6日目だずぇ――!!

ジャングルを進んで進んでAKに囲まれながらもなんとか生き延びているよっぴです、こんにちは。

と、とにかく先輩に言われた「照準を合わせろ！」を頭に入れて、敵に向かって攻撃！　ちょっとずつだけど、照準を合わせることができるようになってきた！

……ん？　こんなところにシールドが！

最初は使うと青光りしていて「かっちょいい！」って思ったんだけど、これ……銃で攻撃はできないんです。

ただこれは、敵の攻撃をほぼ無効化するスグレモノ！　仲間もシールドの内側に入れば、敵の攻撃を防ぎつつ、相手の近くまで行くことができるのぢゃ!!　なんて策略家なよっぴ！　そしてふと気付いたことが……。よっぴの本来あるべき姿に気付いてしまったとでも言うべきか。

照準がなかなか合わずに四苦八苦なよっぴには、実はシールドで仲間をサポートする方が向いているんじゃ!?　そうだ！　そうに違いない！

「いや……それじゃあゲームが進まないからさ」と先輩の厳しいお言葉。あ、そうっすよね。でも少しくらいはよっぴに夢を見せてくらはいよ、クスン。

迫り来るAKを（仲間が主に）倒しつつ、データポストを見つけたら走って、AKに攻撃されながらも（仲間とともに）◎ボタンを連打！　すごいチームワークだ！

そんなこんなで壮大な森で強敵とのバトルをくり返し、だんだん照準も合わせられるようになってきたよっぴ！

途中、林者という雪賊の基地みたいなところで、壮絶なデータポストの奪い合いにも勝利した！　あっち行ったり、こっち行ったり大変だったけど、グレネードとかを使って、一気に何人も倒せたよ！　凄い進歩!!

さて、そこをクリアして、見えてきたのは広い湖のある場所。そこでよっぴを待ち構えていたのは、今までの敵とは比べものにならない……で、でかい!!　巨大なAKでした!!!!　カマキリのようで、しなやかなおなごを思わせる肢体……いや、そんな悠長なことを言ってる場合じゃねぇ!!　これはやばいよ!!

「さぁ、どこまでやれるかな（にやり）」

先輩はなんでそんなにヒールっぽいんですか!?　アンタなんなんですか!?　なんて思っている側から凄まじい攻撃がよっぴ達を襲うのだった！

うわっ！　2本のでかい腕からの、素振りのような攻撃でふっとばしてくる！　しゃがんでも、ジャンプしてもよっぴには避けられないから、かなりキツイべや。すぐにスタートボタンでT-ENG補給しなきゃだね。

オレンジ色に光ってるところが、AKの弱点というのは先輩から教えてもらい済み！　腕を破壊したんだけど、再生能力があるようで何度も生えてくる!!

「一番の弱点は頭にあるオレンジのところだよ！」

先輩の声に従って、仲間と協力して狙い撃ち!!

お！　敵のHPが減ってきた、あと少しかも!!

その後も敵の腕に吹き飛ばされたり、氷漬けにされたりで何度も力尽きてしまったけど、危ないときは仲間がT-ENGを補給してくれた！

もらうたびに「ありやとぉぉ！」ってリアルにお礼を

EP1-3　BOSS・ゴディアント戦

エピソード1の最後、チャプター3にはボスAKのゴディアントが待っている。先行して配信されていた体験版でも戦うことができたAKだけに、人によってはクイーンよりもてこずらないかもしれない。ここでは初めて戦う人のために、戦い方のコツを紹介しよう。超巨大AKとの迫力ある戦いを楽しみ、アイテムをゲットしてほしい。

脚を破壊しよう

ゴディアントの弱点の1つは、左右に3本、合計6本生えた脚の関節（ひざに当たる部分）。ゴディアントの攻略は、まずオレンジ色に光るこの関節部分を攻撃して破壊することから始まる。3本破壊して地面に突っ伏したら、体内突入のチャンス。


◀強力な武器で脚を破壊しつつ体力を削ろう。

体内突入前に強力な武器を装備

ゴディアントが突っ伏した状態になったら、ショットガンやロケットランチャーなどを装備して、開いた口からアンカーで体内へ。中は分かれ道になっているが、その中心にもう1つの弱点であるコアがある。これをグレネードや射撃で攻撃しよう。なお、体内にも小型のAKが出現する。

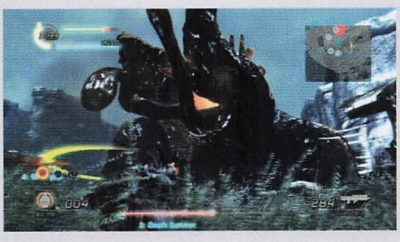

◀体液に流されると体外へ排出されてしまう。その前に集中攻撃だ。

実戦テクニック　ゴディアントの攻撃と対処の仕方

ゴディアントの動きは素早くはないものの、フィールドを縦横無尽に歩き回るので、近くで戦っているといつの間にか踏み潰されてしまう。しかも遠距離攻撃もあるので油断はできない。特に下の2つの攻撃には注意しよう。

舌攻撃の対処

ゴディアントの口の中には、伸縮自在の舌が収納されている。正面近くで戦っていると、これをムチのように操り、打撃を加えてくることがある。口が開いたら側面に逃げ込むか緊急回避を使おう。


◀攻撃範囲が意外と広いので、回避のタイミングが難しい。

放電の対処

ゴディアントの放電は、フィールド全体を攻撃できる。体に電気が流れて、体の前半分を起こしたら放電の合図。前脚が着地すると電気が流れるので、着地前にジャンプして、空中でやり過ごそう。


◀前脚が着地する寸前にジャンプして、地面の電流を避けよう。

EP2-1　市街地戦

エピソード2はNEVECの物語。海から沿岸の街に侵入するミッションだ。全体を通して、狭い市街地で戦いが展開されるため、物陰に潜む敵に注意しながら進んでいこう。路地の角を曲がった先に敵が待っていたり、建物の上階からこちらを狙っていたりといった場面がよくあるので、水平方向だけでなく、上下方向にも目を光らせてほしい。

寄り道をすれば新種のAKを発見できる

市街地は入り組んでおり、場所によっては下水道に入っていくこともできる。目的地に向かうだけなら、この下水道を通る必要はないが、ここにはタコのような姿をしたAK・ディフォルマが登場する。下水管からぬるっと這い出てくる姿は、不気味で一見の価値アリ。

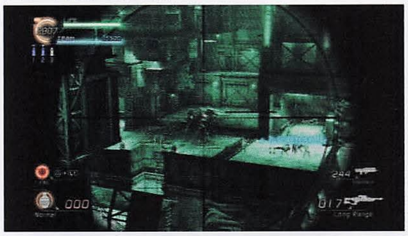

◀軟体動物のようだが、耐久力があるので、気を抜かないように。

EP2-2　工場&市街地戦

チャプター2では、工場と市街地が舞台になる。工場内では至る所にベルトコンベアがあり、足元を取られながら戦うことになる。また、下には巨大な粉砕機があって、敵に集中し過ぎると足を滑らせてしまう。そこを抜けると、VSに乗った雪賊やバトルスーツをまとった雪賊が多数登場するため、最後まで気の抜けないエリアになっている。

遠距離や高所から先行して敵を排除しよう

市街地エリアはVSとの戦闘が多いうえ、遠距離から狙撃してくる敵もいるので、どんどん先に進んでしまうと、四方八方から攻撃を食らう。結果、ついて来た仲間も蜂の巣にされてしまうのだ。これを避けるためには、ゆっくりでもいいから確実に目の前の敵を倒していくこと。マップ中央あたりのビルの連絡通路には、スナイパーライフルがあるので、これで先の敵を排除しておこう。


▲マップの先にいる敵を狙撃しよう。VSのパイロットを優先的に狙撃するのもいいだろう。

特訓6日目のチェックポイント

エピソードGJを100%にしてみよう

エピソードGJは獲得条件が表示されるので、獲得率を100%にするのはそれほど難しくない。一度クリアしたチャプターを何回かやり直せば、すぐに揃えられるだろう。まずはこれを目標に各エピソードをやり込んでみよう。

コレもできる？

- □ 戦力値3000以上でクイーンを倒す
- □ ゴディアントの体内コアを攻撃する

言ってました。この気持ち、届いてるかわからんけど。
「シングルプレイなのにブツブツ言ってるから笑えたよ」（他の編集部Rさま談）
そしてついに、大型AKを撃破！
「やったぁ！　先輩見てくれてました!?」
「おまっ、その前にハテナボックス〜〜ッッ!!!」
へ!?　どうやら大型AKの場合、必ずハテナボックスが出るらしい。もちろん、1つも回収できず……。
さて、ちょっとはしょりますが、次も大型AKのゴディアント。このAK、見た目は愛嬌あるのに攻撃が強い！
近くにいたら確実に踏まれる!!　ぎゃーー!!
「高台に登れっ！」という先輩の声が！
チキンなよっぴは先輩の声に本能的に従った！
そこでデータポスト発見！　さんざん言われたように、即◎ボタンを連打して立て終える。
「おぉー」という先輩を横目に、がむしゃらに近くにあるディスクグレネードを装備！　近づいてきた敵目掛けて放つ放つ放つ！　それはさながら光の白刃！　かっこいい。さらに投げたあとは銃で攻撃を与えて、爆発力を高めるのだ！　先輩から教わったことはムダにはしませんっっ!!　その辺にあったバトルドレスとロケットランチャーを装備し、パーフェクトよっぴの完成!!　とにかく攻撃をオレンジの場所に集中させる。脚が何本もなくなって、体勢を崩した！　体内に突入して中心の核を攻撃したり！　効いてる！　かなり効いてるゾ！　効果はバツグンだ!!　体力も残り少ない！　よし、ここでよっぴ大好き☆ロケットランチャーによる集中攻撃でぇい!!
チュドーーンッッ!!!
え――!?　1回も力尽きることなく倒したよ!!　すごい進歩！　よし、後はハテナボックスの回収だ!!
……って、あ！　でも、ドコにハテナボックスがあるのかわからない！　どこドコどこォォオオオ――!?　なぬ、残り5秒だと!?　わ！　わ！　わ――!!　あっ、あった!!　アンカー使ってGO!!　ひえ〜ッ！　照準あってないしッッ!?
「ブー（タイムアップ）」
その日、よっぴの枕は涙で濡れていたというのは誰も知らない……。

本日の教訓

ハテナボックス回収は必至です

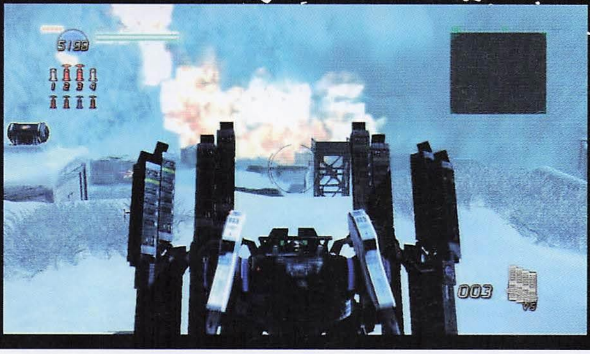
よっぴ：おーいおいおい！　涙が止まらないよぅ!!
先輩：泣く子はいねぇがぁ!?　ハテナボックス回収できねぇ情けねぇ子はいねぇがぁ!?
よっぴ：先輩が秋田名物のなまはげになって現れた!!
先輩：T-ENGきりたんぽ!!
よっぴ：ぐっぱおん!!
先輩：どうだ、T-ENGでこんがり焼いたきりたんぽの味は美味いだろう。悔しいだろう。
よっぴ：はひ！　ふやひいへふ!!
先輩：最後に大量に出るハテナボックスは、広範囲にちらばるから、あらかじめ巨大AKが倒れたときに、回収するために位置取りをしておく必要がある。今回のように地形が入り組んだりしてる場所ではなおさらだな。
よっぴ：ちょっと浮かれモードでした！　反省します!!
先輩：よし、では最終日は俺とサシで対戦をするぞ!!



特訓7日目 対戦モード

オンライン対戦モードで特訓の総仕上げ

知識・基本操作・実戦編のステージ攻略と、6日間にわたって続けてきた訓練の総まとめになるのが、オンライン対戦だ。『ロスプラ』シリーズの醍醐味は多人数のオンライン対戦にあり、このモードは自分の能力を測るいい尺度となる。うまくなったと思っても、自分のさらに上をいくプレイヤーと当たることもある。対戦なら際限なくずっと特訓ができるわけだ。

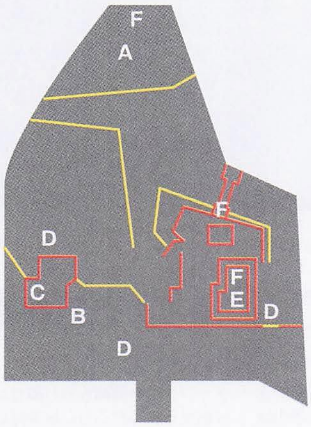




雪賊砦のデータポスト争奪戦を例に立ち回り方を伝授

特訓のステージとして選んだのは、初心者には地形が把握しやすい"雪賊砦"だ。ここは前作の体験版が配信されたときにも採用され、このステージしか選べないにもかかわらず、長期にわたって遊ばれ続けたというバランスのいいマップ。開始から短時間で敵味方がぶつかり合うほどよい広さと、アンカー操作を多用する高低差のある地形で、このゲームの操作の楽しさが満喫できるステージと言っていい。ここでは特に気になる注意点を6つに分けて解説していこう。

雪賊砦マップ



A:レッドチームスタート地点
B:ブルーチームスタート地点
C:半地下施設
D:激戦予想地点
E:建物
F:スナイプポイント
赤線:建物や壁
黄線:斜面

1 プレイヤーのカスタマイズは？

今回紹介できる範囲で使用する武器を選ぶなら、近距離なら"マシンガン2"や"ショットガン"がいいだろう。VSの数も少なく、近距離の白兵戦がメインに展開されるマップなので、上記の銃がオススメだ。武器セットがロングレンジタイプのマップの場合は、初期の武器がスナイパーライフルになるため、この限りではない。とはいえ素早い照準操作に自信があるなら、スナイパーライフルで近距離戦を制することも可能だ。グレネードはノーマル、ディスク、プラズマあたりが使いやすい。



◀近距離戦では「マシンガン2」がオススメ！

2 スタート位置により攻め方が変わる

左の図を見てもわかるように、雪賊砦は二等辺三角形に近い地形のマップだ。データポスト争奪戦で2チームに分かれて争う場合は、それぞれ三角形の底辺側（図の下側）と長い2辺の頂点（図の上側）付近からスタートする。図の下側は広場のある高台で、VSが動き回れるうえに登ってくる敵を迎撃できるため、ここを押さえたチームが有利になる。各チーム、まずはデータポストの位置を把握するところから始めよう。

開始チームによる動きの違い

レッドチームの場合

図の上側がレッドチームの開始地点。左側のゲートをくぐるか、正面右側の段差に登ることになる。段差側は砦に砲台がある場合は、正面突破が難しい。ゲート側に展開する味方の動きを見ながら隙を窺おう。



◀左のゲートを目指すか、右の段差を登るか？

ブルーチームの場合

砦の高台付近からスタート。目視でレッドチームの状況を見ながら、付近のデータポストを確保しよう。広場周辺を常に警戒しながら、下から上がってくる敵を倒しつつ、下側へ進軍するチャンスを待とう。



◀建物の地下からスタートした場合は、地上に出るときに注意。

7日目 対戦を制するものは『ロスプラ2』を制する！

ハオッ☆先輩だ。油断した連中はスクワット3千回やって出直して来い!! というわけで、特訓最終日は俺とよっぴで対戦を行い、卒業できるかどうかを査定する。対戦マップは一番シンプルにして奥が深い「雪賊砦」。詳しくは上の攻略記事を参照のこと。ここで俺に勝つことができたら、無事によっぴは卒業となるが……。

よっぴ：先輩、質問です！ 対戦ってどうしたら勝ちになるんですか？ 先輩をぶっ殺せばいいの？
先輩：やってみろエーコラ!! ……いいか、今回の対戦は「データポスト争奪戦」を行う。制限時間内で多くデータポストを立てたチームの勝ちになるという、すごくシンプルなルールだな。データポストの数は全部で5本。もちろん相手チームの立てたデータポストを奪うこともできるので、そういった駆け引きも非常におもしろい対戦となっているのだ。
よっぴ：やられても復活できるのかぁ。じゃあ大丈夫！
先輩：何が大丈夫なのか謎だが、まぁとりあえずやってみるとするか。俺の攻撃から逃れつつ、データポストを多く立ててみなさいな。
よっぴ：やったる！ 先輩をやったるぜい！
先輩：では対戦スタート！ 俺はオマエさんを攻撃することに重点を置くが、データポストがあれば遠慮なく立てていくからな。
よっぴ：そんなことを言ってる間に、もう1つ立ててるとか!? なんだこの人、動きがプロ過ぎて鼻血出る!!
先輩：マップ上にはいろんな武器もあればVSもある。オマエさんの好きなバトルドレスもあったりするから、探してまずは自分の強化に努めてみなさいな。
よっぴ：おぅ！ バトルドレスゲット!! こ、これでしばらくは先輩の攻撃を……へぶしっ！
先輩：ほらほらっ！ 丸見えなんだよっ!!
よっぴ：ちょwwww遠慮とかこの人の辞書にはなかった!!!! ショットガンを連続で食らい過ぎてバトルドレスの耐久力がなくなってまぅ!!
先輩：こんな状況でも、オマエさんはバトルドレスを着てて俺より優位なんだよ！ 怖がらずに攻撃するか、牽制しながら逃げるか、判断しろ!!
よっぴ：じゃ、じゃあ…逃げる！ とぉ!!
先輩：お！ うまくアンカーを使って建物の上に逃げたな。いい判断だ。だが……。
よっぴ：ぎゃひー!! 追ってきた!!!!
先輩：もちろん相手も同じアンカーを持っているんだから、追われることも想定して、逃げるルートを考えておけ！ まずはマップを把握するところから始めろ!!
よっぴ：はひ！ とにかくこの場は逃げ延びて……。なるほど、このマップは建物とバリケードがいくつかあって、狭いけど結構入り組んでいるんですね。建物の中にはバトルドレスとか武器とかもあるし、データポストの位置も把握しておく必要があったり……うぅ、覚えることが多い！ パニック!!
先輩：ほら、止まらない！ 俺はもうデータポスト3つも立ててるぞ！ このまま終わらせてやろうか!?
よっぴ：やー！ ちょっと待っておくんなまし!! よっ

3 激戦が予想される3カ所

雪賊砦はコンパクトにまとまったマップなので、ゲーム中は至る所で激戦が繰り広げられる。なかでも下に挙げた3カ所は、対戦中に何度も戦闘が起こる場所だ。それは、この3カ所が攻撃と防衛の要であることを示しており、ここの攻略法がわかれば有利になるということだ。それでは、どう守り、どう攻めればいいのだろうか？　攻撃側、守備側、それぞれの立場からこの激戦区での戦い方を見ていこう。

■建物の周辺　激戦地であるがゆえに隙を窺う

建物（E）の中にデータポストがある場合は、1階に1つある入口か2階の窓から入らないと近づけない。1階から侵入した場合は入口付近から直接攻撃されてしまうし、2階から侵入する場合は、屋根を歩いている際が最も危険だ。無理はせず手薄になったときに攻めるのがいい。防衛側は広場で戦っている際に裏をかかれないよう、レーダーを確認して警戒しよう。



▲建物の屋上にある砲台で周囲から迫り来る敵を攻撃（対戦のセット内容によって砲台の有無は変わる）。

■南側の高所　高台の中央付近は最激戦区

高台の広場を長時間押さえられるかどうかで、そのチームの戦い方が大きく変わる。ここを制圧できれば、付近のデータポストが起動できることに加え、ここを拠点に下へ攻め込むことができるからだ。ここは、VSを使って守ることもできるため、大勢で守りを固められると崩すのが難しい。高台を攻める側は1人、2人ではなく、まとまった人数で同時に攻撃をしよう。



▲高台は平坦な場所。正面から撃ち合う消耗戦にならないよう、障害物をシールド代わりにしよう。

■砲台周辺　半地下施設の陰から来る敵に注意

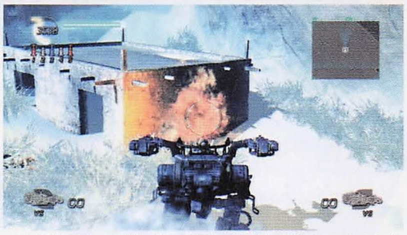
高台の隅にある半地下施設（C）は、砲台が設置してある防衛の要だ（対戦のセット内容によっては設置されていない場合もある）。しかし、高台に上ってこようとする敵は、ここから攻めて来ることが多い。なぜなら、半地下施設脇の階段はカベが遮蔽物になり、窓の部分はアンカーで侵入しやすいからだ。高台を防衛する側は、このことを踏まえて敵の動きに注意しよう。



▲下から攻めてくるチームにとってジャマな砲台。これを破壊しない限り、こちらからは攻めづらい。

4 VSを使った戦い方

セット内容によっても変わるが、両チームのスタート地点周辺には何かしらのVSが設置されている。高台側なら開始早々にVSを使うことによって拠点を防衛しやすくなる。下側のチームも設置されているVSがヴェンザ（小型）ではなくニータ（大型）なら、右側から高台を目指せる。性能のいいVSが破壊されたあと、相手側に修理&利用されるのを防ぐためにもこまめに修理を活用しよう。



▲高台側のチームは、VSを戦力の中心に据えて、左右から来る敵チームを高火力による攻撃で撃退しよう。

5 攻略しにくいデータポストは？

これもVS同様、セット内容によってデータポストの設置位置が変わる。しかし、ここに配置されると攻略するのが難しいという場所がある。それは半地下施設の地下部分だ。まず、半地下施設周辺の敵を倒して、入口から施設内の地下に侵入するまでが難しい。たとえ起動できても、無事に脱出するまでがまた難しい。したがってここの攻略は、自然と試合の中盤まで持ち越されることが多い。



▲攻略しにくいということは防衛側にとって守りやすいということ。砦側のチームは早々に起動してしまおう。

6 スナイプするならココ！

コンパクトなマップに加え、高い場所が何カ所か用意されていることから、スナイパーライフルを使って狙撃することもできる。ただ、安全に狙える場所はないので、スナイパーは常に攻撃される危険を抱えながら援護射撃をすることになるだろう。その場にとどまり続けるのは危険だ。



◀マップのセッティングでVS格納庫がある場合はその上もいい。

特訓7日目のチェックポイント

仲間の行動の先を読んでサポートしよう

最大16人による対戦は、仲間と協力して敵を倒したり、連係行動をすることが重要だ。敵に攻撃されている仲間を助ける、データポストの起動を手伝うなど、できることはたくさんある。みんなで勝利してこそ真の雪賊なのだ。

コレもできる？
- □ データポストを3回以上起動する
- □ ヘッドショットを3回以上決める

びもデータポスト探さないと……あ、あった！　連打連打連打!!　ぎゃ――遅い!!　撃たれる!!
先輩：オマエは……周りに敵がいないことを確認してからデータポストを立てろ！　1回出直してこいっ!!
よっぴ：やられてもうた……。味方がいればサポートしてくれるかもね。それと、敵が近くにいないって大事なことだよね。でも、なんとなくデータポストの位置はわかったから、あとは先輩に気付かれないように……。
先輩：急に気配がなくなったな。お、俺が立てたデータポストを奪うとは……おもしろいやつだ。よし！　本気で狩りにいくからな!!
よっぴ：ぎゃ――す！　お手柔らかに!!　よ、ようは先輩に見つからないようにデータポストを立てればいいんだよね？？？　あまり大きく動かないように、ひっそり移動しよう。雪道の間とかを……。
先輩：なかなかこのマップの特性がわかってきたようだな。各マップで立ち回り方が異なってくるから、それを見極めるのも上級者になるためのポイントだ！
よっぴ：やった――！　先輩のデータポスト2本も奪ったた!!　見つかったら絶対やられるけどっ!!!!
先輩：さすがに1vs1だとマップが狭くても、なかなか遭遇できないか。それじゃあVSに乗って……。
よっぴ：ぎゃ――す！　先輩がVSに乗って無差別攻撃を仕掛けてきた!!　戦場だ！　ここは戦場だ!!
先輩：最終試験は、俺のVSを破壊しろ！　これができたら卒業だ！　方法はなんでもいいからやってみろ!!
よっぴ：じゃ、じゃあ遠慮なくグレネードを……。
先輩：うぉ!?　グレネードを空中で爆破させてきやがった!!　なかなかいい攻撃だぞ。
よっぴ：VSの攻撃は前方しかできないみたいだから、後ろに回り込めばいいんじゃなかろうか？
先輩：正解！　VSは小回りのきくものが少ないから常に後ろを取るように、回りながら攻撃するのがベストだ。そうこう言ってる間に俺のVSもこれまで…か。
よっぴ：やった!!　先輩を倒した!!!!
先輩：よくここまでがんばった！　とりあえずよっぴの7日間強化訓練を終了する!!
よっぴ：ありがとうございました!!!!

特訓の総括

敵の特性や戦場を深くまで知るべし！

先輩：7日間よくがんばったな。最後の対戦は、まだまだ課題は多いが、この7日間で学んだことをちゃんと行っていたと思う。照準の合わせ方も、俺が注意せずともできていたしな。ぎゃーぎゃー言うのは、まぁいいや。
よっぴ：対戦おもしろいです!!　これって最大16人まで参加できるんですよね？　そんなに大勢でプレイしたら、よっぴ生き残れませんよ!!　鼻血止まらんとです!!
先輩：T-ENG射出！
よっぴ：！！？？
先輩：俺からの餞別だ、取っておけ。
よっぴ：せ、せんぱい……。
先輩：オマエさんはもう立派な雪賊だ。これからはいろんなやつらと対戦やキャンペーンモードを楽しんだらいい。俺の役目はこれまでだ、さらばっ!!
よっぴ：先輩の餞別……雑穀なんですけど（ぷるぷる）。

最強兵士養成プロジェクト

『METAL GEAR SOLID』シリーズ最新作に潜入。新兵をベテランに鍛える！

ACT.II 国境なき軍隊

キミのMSFはまだまだ極まる!!

特別強化プロジェクト実行

兵士の対処方法から巨大兵器との戦闘まで、それぞれの極め方を徹底解説！新兵養成講座では、覚えておきたい基礎＆応用知識もフォローしていく!!

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS
METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER



METAL GEAR SOLID PEACE WALKER		
発売中（4月29日発売）	通常版:¥5,229(税込)、DL版:¥4,700(税込)、(※1)	
PSP ジャンル	ACT(タクティカル・エスピオナージ・オペレーション)	ACT
メーカー	発売元:KONAMI／開発元:小島プロダクション	協力
備考	アドホックモード対応、1～6人プレイ可(※2)	育成

MSF運営方針会議 ねぇねぇ、各班のレベルはいくつ？

おしょう：発売から約10日たった（この会議のときは）けれど、みんなのプレイ状況はどんな感じ？
編集O（以下、O）：発売前にKONAMIさんを訪問して1度クリアしているのに、新発見が続出で驚かされます。
Z佐藤（以下、Z）：あのときはMAIN OPSを進めるのが精一杯で細かいやり込みができませんでしたから(笑)。
Deep（以下、D）：私は製品版からのスタートでしたのでMAIN OPSとEXTRA OPSを平行して進めていますが、1つクリアすると新しいミッションが出現して、なんだかやり込みや、楽しさに底がない印象を受けるっス。武器の収集率もまだまだ低いですし……。この調子だとコンプリートへの道はかなり険しそうっスね。
Z：勲章の条件もスゴイですよね。MOTHER-BASEで「DATABASE→PLAYER DATA→PROFILE→勲章」の順に選ぶと見られますが「ヘッドショットを成功させた回数」とか「フルトン回収の回数」とか、あと「MSFのスタッフを全員女性だけで編成」っていうのもあったりして。PS3のゲームで言うところのトロフィーを連想しました。全勲章のコンプリートって大変そう（笑）。
O：対戦しないと獲得できない称号もあったし(笑)。それはそうと能力の高い兵士って見つかった？
D：MAIN OPSに登場する兵士の能力は控え目な印象っス。EXTRA OPSだと能力のランクがAやBの兵士が登場しますけど、Sはまだ会ったことがないっス。
Z：Sの能力がある兵士いますよ。しかもゾロゾロと！
D：え～!?　どこのミッションっスか？
Z：無線LANのアクセスポイントをサーチして志願兵を募る「RECRUIT」を利用するとけっこう集まるよ。
D：MAIN OPSの「対戦闘ヘリ戦:Mi-24A」をクリアすると開放される要素っスよね。そんなにスゴイっスか？
O：オレもやったけどSの能力はあるし、特殊なスキルは持っているしで、一気に各班のレベルがアップした。おかげで新しいアイテムが次々と開発できるようになってGMPが足りなくなったけどね（笑）。ちなみに英雄度が高いほど優秀な兵士が集まってくるみたいだよ。
Z：大きな駅とかスーパーとかに行けば、たいてい引っかかりますよね。しかも1度成功した後でも、時間が経ってから実行すると再びキャッチできるのがウレシイ！
D：それじゃさっそく私も兵士集めに行ってみるっス～。
O：その前に‼　今回の記事では「みなさんのMSFをより強力な編成に変える！」というコンセプトで、各ページの上段では上級者、下段では初心者に向けてのアドバイスを掲載。見落としがちな要素も解説しているので、まず下段を確認すること。それから「RECRUIT」をするときは施設や周囲の人に迷惑をかけないように！
Z&D：了解しました。んじゃ改めて行ってきまーす‼



さまざまな場所で兵士を獲得しよう

◀「RECRUIT」を利用すると、高い確率でスゴイ能力の兵士が獲得できた。有効な手段なので、外出時に試してみてほしい！

『MGS PW』攻略班プレイ状況レポート

『MGS PW』の攻略記事に携わる7人のメンバーのプレイ時間と各班レベルを掲載。また、こだわっている部分や進め方についても報告してもらった。

おしょう
[プレイ時間]91時間05分
[LV]実:91、研:99、糧:99、医:99、諜:99

実戦部隊のLVが足らず、この号の締切までにオール99にすることができなかったのが残念……。ただ先日、シリーズでおなじみの頭に巻くアレをゲット！

編集O
[プレイ時間]139時間54分
[LV]実:91、研:99、糧:99、医:99、諜:99

今はフルトン回収よりも、リクルートで兵士を集める方向にシフト。英雄度も5万を超えたけれど、意外と実戦レベルSの兵士がきません。強い女性兵士、カモーン！（笑）

HIRA
[プレイ時間]90時間30分
[LV]実:87、研:99、糧:96、医:99、諜:99

諜報班だけは「RECRUIT」でも高ランクの志願兵がなかなか集まりませんでした。しかし、とある武器でSランクの敵兵を回収できるようになり、一気にレベルが99に！

Z佐藤
[プレイ時間]67時間08分
[LV]実:72、研:73、糧:63、医:63、諜:67

女性兵士優先で集めていますが、能力が低めで悩み中。能力の高い男性兵士を揃えればラクなんでしょうけどね。全員女性兵士への道は険しそうですが、がんばってみま～す！

Deep
[プレイ時間]152時間31分
[LV]実:82、研:80、糧:82、医:81、諜:74

諜報班のLVが低いので、最近ヒューイほか、ユニークキャラは全員諜報班へ異動。プレイ時間は150時間を超えましたが、まだまだやることがたくさんあるッス。

ATSUGORO
[プレイ時間]99時間34分
[LV]実:89、研:99、糧:99、医:93、諜:70

開発できるものは増えたのに、慢性的な金欠に悩まされ中。大型兵器を鹵獲（ろかく）してはOUTER OPSに出して、GMPを増やす日々です。余った兵器とかが売れたらなぁ。

たぐ
[プレイ時間]36時間22分
[LV]実:60、研:69、糧:56、医:56、諜:52

ブリーフィングを聞くのが楽しすぎてミッションが停滞気味。でも最近、連続で称号を入手して英雄度が大幅にアップ！　なんかいい兵士がリクルートできている気がする‼

【※1】プレミアムパッケージ：¥26,980（税込）
【※2】インストールなしでのセーブデータ容量は30MB。インストールありの場合は、スモール版：330MB、フル版：880MBになります。

PROJECT：01 兵士への対処を極める

無力化後に回収して仲間を増やせ！

MSF（国境なき軍隊）を強化するためには、その礎（いしずえ）となるスタッフ、すなわち「兵士」について十分な知識を備えておく必要がある。ここからの3ページでは敵として登場したときの兵士のバリエーションと、その対処方法、そして無力化の方法とそのテクニックについて解説していこう。これらを把握し、優秀な仲間を増やしてほしい。



▲フルトン回収するには兵士を無力化する必要がある。まずは無力化に該当する4つの状態について理解しよう。

1 無力化とは？ 4つのうち、いずれかの状態にすれば完了！

無力化とは兵士の戦闘能力を奪い、潜入活動を継続するにあたって脅威とならない状態にすること。無力化には、睡眠状態、気絶状態、ホールドアップ状態、瀕死（ひんし）状態の4つがあり、いずれかの状態にすれば安全を確保できる。また、無力化することでフルトン回収が可能になるため、仲間を増やすためにも必須！　それぞれの状態の特徴を頭に入れておこう。

兵士別対処方法



▸哨戒・警備兵

各地で見受けられる一般的な兵士。気力が低めなので、体に麻酔銃を数発当てるだけでも睡眠状態にできる。戦闘能力も低め。



▸哨戒・警備兵（盾）

盾とハンドガンを装備した兵士で、LIFEと気力にダメージを与えてくる。盾で防御するため正面からはCQCを仕掛けられないので注意。



▸偵察兵

雲霧林に潜伏する兵士で、危険フェイズ中にCQCを仕掛けるとワイヤーで反撃されてしまう。潜入フェイズ中に無力化するのが最善の手。



▸哨戒・警備兵（ヘルメット）

防弾ヘルメットを身に付けた兵士。頭部に麻酔銃を当てても1発目では睡眠状態にできず、逆に怪しまれる。体を狙って攻撃するのが無難だ。



▸コマンド兵（増援）

味方からの増援要請で現れる兵士。装備はさまざまだが、非常に攻撃的で捜索活動にも抜け目がない。近づいてきたところをCQCで倒そう。



▸偵察兵（ギリースーツ）

雲霧林に潜伏する狙撃兵。周囲の草木に偽装しているために目視で姿を確認するのは困難。暗視ゴーグルを利用し、相手よりも先に発見せよ。

▸睡眠状態

方法 麻酔弾を撃ち出せるMk.22 Mod.0（ハッシュパピー）かモシンナガンで攻撃する。



◀睡眠状態になると頭上に「Z」マークが出現。マークの数は睡眠時間を表し、数が少ないほど短時間で起きる。

麻酔銃で頭部や尻を攻撃すれば即座に睡眠状態にすることが可能。しかし、体に当てた場合は、睡眠状態になるまでの時間が兵士の気力によって異なる。なお、目覚めるまでの時間は約4～5分程度なので、そのあいだにフルトンで回収しよう。

メリット	●攻撃しても怪しまれない ●目覚めたとき、警戒フェイズにならない
デメリット	●体を撃った場合、睡眠状態になるまで多少時間がかかる ●時間の経過で目覚める



◀衛兵排除のミッションなどでは睡眠状態で青色のドクロが出現し、目覚めない。

▸ホールドアップ状態

方法 危険フェイズ以外のときに兵士に接近し、死角から銃を構える。スナイパーライフルやミサイルでも可能。

死角から兵士に接近して銃を構え、「動くな！」のセリフによって相手を地面に伏せさせ無力化させる。弾薬の消費やサプレッサーの消耗を抑えられるほか、一瞬で無力化できるため、ミッションのクリアタイムを短縮したいときにも役立つ。



◀CQCが仕掛けられる距離よりも、さらに接近する必要がある。足音に注意！

メリット	●一瞬で無力化できる ●危険フェイズか、ほかの兵士に発見されなければ起きない（※3）
デメリット	●兵士に十分接近する必要があるため危険を伴う ●危険フェイズ中は実行不可



▶ほかの兵士に発見されると起き上がり、警戒フェイズになる。

▸気絶状態

方法 CQC、打撃、スタンロッド、スタングレネード、スタンダンボールなどで攻撃する。



◀気絶状態になると頭上に星マークが出現。マークの数は気絶時間を表し、数が少ないほど短時間で起きる。

CQCで手軽に行える反面、気絶から目覚めると警戒フェイズになるのが難点。星マーク1つが約1分間（編集部調べ）気絶することを意味するので、それを目安に活動しよう。長く放置する場合は気絶させたあとで麻酔銃を当てておくのが得策。

メリット	●手段が豊富 ●素早く無力化できるためとっさの場合に役立つ
デメリット	●時間の経過で目覚める ●目覚めたとき、警戒フェイズになる



◀目覚めると警戒フェイズになり、増援を呼ばれる。気絶状態での放置は厳禁！

▸瀕死状態

方法 気絶や睡眠状態ではない兵士の胴体・腕部・脚部を実弾の銃で攻撃し、LIFEを0にする。

▶赤色のドクロマークが瀕死状態の目印。マークが表示中なら、フルトン回収を行える。



実弾の銃で、兵士の急所（頭部や尻）以外の部位を攻撃してLIFEを0にすると瀕死状態にできる。この状態になると赤色のドクロマークが約10秒間（編集部調べ）表示され、その後に絶命する。兵士を殺害するとキル数にカウントされてクリア時の評価は下がるが、瀕死状態のときにフルトン回収を行えばキル数はカウントされない。そのほか、瀕死状態の兵士に麻酔銃を当てて睡眠状態にする、またはスタンロッドを当てて気絶状態にしても殺害行為を回避できる。実弾の銃を使って戦いたいが殺傷行為は回避したいという人は、この方法を活用してほしい。

メリット	●手段が豊富 ●自力では起き上がらない ●人数を確実に減らせる
デメリット	●時間がたって死んでしまうとキル数にカウントされる ●意外とタフで倒れにくい（※4）

【※3】ただし、空撃ちで「カチッ！」と音がした場合は起きる。【※4】ほかには●回収後、治療のため診療所に入る。●心が痛む。など



鬼教官が贈る新兵育成講座



鬼教官
▶『MGS』歴12年。本作は当然クリア済み。



新米兵士
▶シリーズ歴1時間。敵が怖く海岸で足踏み中。

初めての潜入任務で、右も左もわからない。そんなルーキーたちのための新兵育成講座を開講！　鬼教官があなた（の身代わりの新米兵士）をビシビシ鍛えます。ページの下にズラーっと伸びたこの講座を読み終えたとき、新たな一人前の兵士が誕生する！

講義1限目 潜入の基本（歩き&射撃）

新米：鬼教～官～、兵士がボクをいじめるんだ。助けてよ。
教官：またやられたのかい新兵君。じゃあこれを使いなよ、ハッシュパピ～！　タラララッタラ～♪　じゃなーい!!（新米をCQCビターン！）それでは『MGS PW』新兵育成講座を開講する。厳しくいくので心するように！
新米：はい、であります！
教官：まずは兵士が貴様をいじめるということだが？
新米：見つかると追ってきて撃ってくるのであります！
教官：待て。基本は「殺さず見つからず」だ！　復唱！
新米：基本は「殺さず見つからず」であります！
教官：進め方は自由だが、新兵のうちは兵士に発見される＝ほぼ死（ゲームオーバー）を意味する。ステルスアクションは見つからずに進むのだ。物音を立てぬよう、ゆっくり歩くにはアナログパッドを少～し倒す。実行せよ！
新米：……あぁ！　どうしても小走りしてしまいます!!
教官：ゆっくり歩きができない場合は、「OPTIONS」の「アナログパッド感度」を調整するのだ。ここではカメラ移動の方向や速度も調整できるので覚えておくように！　常にカメラで周囲を警戒するのだ。また、各種レーダーを装備すれば周囲の状況もわかりやすくなる。ちなみに兵士の位置と向きもわかるソリトンレーダーを入手できるのはかなり先なので、それまでガマンせよ！
新米：早く欲しいであります！ （→p.32へ続くであります）

MSF兵士の迷（？）言集

兵士のおもしろい&ためになるコメントを抜粋して公開!!



「実は…カリブ海の沿岸で、船をこぐ猫のような生き物を見たことがあるんだ。本当なんだ！　海岸に行くミッションがあったら探してみてくれ！」

2 攻撃方法 各攻撃ポイントを把握して使いこなせ!

無力化に関する基礎知識に続いて、ここからは睡眠、気絶、ホールドアップ、瀕死の4つの状態にするための攻撃方法と細かなテクニックを解説していこう。ミッションでは、マップの地形、兵士の配置や人数などに応じ、これらの攻撃方法から最良のものを選んで活用していくのがポイントとなる。便利な麻酔銃ばかり使っていると困る状況になることもあるので、ひととおりの攻撃方法を理解しておくように!

2種類の攻撃



非殺傷

麻酔銃（ハッシュパピー＆モシンナガン）、CQC、スタンロッド、打撃攻撃などでは、兵士の気力にダメージを与えて睡眠・気絶状態にできる。これらの攻撃を当てると、画面には青色のエフェクトで表示される。



殺傷

M1911A1やM16A1といった実弾を使用する銃、グレネード、ミサイルでは、兵士のLIFEにダメージを与えて瀕死・死亡状態にできる。これらの攻撃を当てると、画面には赤色のエフェクトで表示される。

麻酔銃を使った攻撃 確実に命中させ、睡眠状態になるまで待機

麻酔銃で攻撃後、しばらくすると兵士を睡眠状態にできる。頭部か尻にある急所に攻撃を当てると瞬時に眠らせることができるので、余裕があるときは急所を狙って攻撃しよう。胴体・腕部・脚部を攻撃した場合、眠るまでの時間は武器のランクや兵士の気力などによって異なる。また目覚めるまでの時間も同様で、基本的にゲーム終盤のミッションに出現する兵士ほど、眠るまでの時間が長く、目覚めるまでの時間が短いので覚えておこう。なお、1度眠らせた兵士が目覚めても気力は完全には回復していない。再び麻酔銃を当てれば短時間で眠らせることができる（データは編集部調べ）。

操作に慣れたら急所を狙って攻撃!

▶尻の急所は中心付近にある。かなり命中しづらいが、背後から狙える場合は試してほしい!



ハッシュパピーで攻撃した場合

射撃する部位	眠るまでの時間	目覚めるまでの時間
頭部	瞬時	約4～5分
胴体・腕部・脚部	約25～50秒	約4～5分
尻（中央）	瞬時	約4～5分

ダメージは武器のランクで変化



ハッシュパピー RANK.1



ハッシュパピー RANK.2

▲ハッシュパピーの場合、RANK.1だとダメージは500。だがRANK.2になると900にアップする。1発のダメージが増えると睡眠状態にするまでに必要な弾約数が減るため、武器の研究開発はなるべく急ぎたい。

ラブダンボールから!



▲ハッシュパピーなら、ラブダンボールを装備している状態でも攻撃が可能。この方法なら安全に兵士を無力化できる。ただし、兵士の近くでは動かないこと!

ヘルメット兵に対しては?



▲体に攻撃を当てて睡眠状態になるのを待つのが基本。しかし、あえて頭部を攻撃してヘルメットを飛ばしてから、再度素早く頭部を狙うという手もありだ。

POINT 麻酔銃→投げのコンボで!

麻酔銃で攻撃後、CQCで投げたりスタンロッドを当てると瞬時に睡眠状態にできる。対装甲車戦や対戦車戦で兵士を倒すときは、この方法が有効。麻酔銃はAUTO AIMを使えば兵士の体に当てやすいことも覚えておこう。



▲タフな兵士でも、麻酔銃→投げのコンボなら瞬時に睡眠状態に!

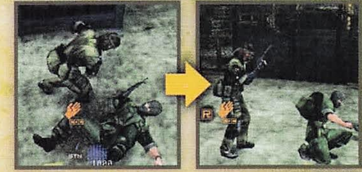
CQC・スタンロッド・打撃を使った攻撃 緊急時、または手早く無力化したいときに!

兵士を気絶させる手段として最もオススメなのがCQCだ。CQCのポイントは、画面にアイコンが表示されてからボタンを押すということ。あせって押したり、ボタンを連打すると打撃攻撃が出てしまうので注意。またCQCが可能な武器を装備していないと実行できないこともお忘れなく。

拘束 → 壁などに向かって投げる



▲兵士を拘束してから壁に向かって投げると、壁に激突させて大ダメージを与えることが可能。これによって、ほぼ一撃で気絶状態にできる。兵士の拘束は壁のある場所で行うのが1つのポイントといえる。



直投げのあとは少し待ってから再びCQC

◀直投げをしたら、倒れた兵士と重ならないように少し離れ、再びCQCアイコンが表示されるのを待つこと。兵士に触れると次のCQCが仕掛けづらくなるので注意。

連続CQCは通常の直投げよりもダメージアップ!

▶CQCで最初に与えられるダメージが1500なら2連続目では3000、3連続目では4500と3倍まで増大する。1人目以外はほぼ一撃で気絶させることが可能だ。



スタンロッドは攻撃ボタンの長押しで使用



◀高電圧の電流で兵士を気絶状態にする。湿地で水に向かって使うと、水に触れて入れている兵士を遠距離から攻撃可能。なお、ボタンの長押しで使うのが基本となる。

打撃攻撃の出番は少な目



◀武器を構えずに攻撃ボタンを押すとパンチ→パンチ→キックのコンボや殴り攻撃で気力ゲージにダメージを与えられる。ただし、打撃ができない武器もあるので要確認。

教官：兵士を見つけたら、まず視界に入らないように離れた状態で、武器を構えるのだ。Rボタンを押せぃ！
新米：（カチッ）所持アイテムが表示されたであります！
教官:むむむ、貴様さてはハンタータイプを使っているな。3つの操作タイプは自分に合うものを選べ。
①『MGS4』やFPSが好き→シュータータイプ
②『MGO』やACTが好き→アクションタイプ
③『MHP 2ndG』が好き→ハンタータイプ
なお、それぞれ操作方法がまったく異なるので、潜友に操作を聞く場合は使用タイプに注意するのだ。では改めて武器を構えたら、狙いを定めて撃てぇー！
敵兵士：！
新米：あ――、ハズしちゃったであります！
教官：こら！　再び「OPTIONS」を開けぃ！「部位ターゲット補正」が「する」ならば、兵士との距離と狙う部位に応じて、ターゲットを自動修正してくれる。さらに「AUTO AIM」が「オン」ならば、ヘッドショットはできないが、ほぼ確実に相手の体に当たる。では再び撃て！
敵兵士：ZZZ……
教官：よおし！　麻酔銃を使ったな。麻酔銃はその名のとおり撃った敵兵士を眠らせることができる武器だ（武器アイコンの横に水色でZZZと書いてある）。弾が当たった部位によって眠るまでの時間が変わるので的確に狙え。もう1つの武器、実弾の銃を使うと相手はダメージを受け、最終的には絶命してしまう。我々は殺し屋ではない。兵士を絶命させると周囲に警戒されるうえ、クリアランクや英雄度が下がるので、麻酔銃の使用をオススメする。

講義2限目 潜入の基本（CQC）

教官：次はCQC（近接戦闘術）だ。文字どおり自分の近くにいる敵兵に攻撃を仕掛けられる。潜入時は兵士に背後から近づき、画面中央下にCQCのアイコンが出たらグッと拘束だ！　しかし、序盤は敵兵士に近づいた瞬間のちょっとした音で気付かれやすい。ストーリー中盤でスニーキングスーツを入手するまでは、見つかったときの対処のみにとどめておくのもいいだろう。ちなみに、CQCで兵士を拘束すると画面中央下に尋問のアイコンが出る。対応するボタンを押せば、さまざまな情報を聞き出せるぞ。兵士





「戦闘ヘリのキャノピーは頑丈だが破壊も可能だ。パイロットを直接攻撃したいなら、それしかない。…もうご存知とは思いますが…」



「友達にジョニーって奴がいるんだけど、知りませんか？」

ホールドアップの方法 >>> CQCで投げたあとにも!

ホールドアップは兵士の死角から接近して銃を構えるのが基本だが、操作に慣れてきたらCQCで投げたあとに狙ってみよう。この操作のポイントはカメラの位置。デフォルトの「OPTION」設定だと武器を構えるボタンを押すとキャラが向いている方向ではなく、カメラの向いている方向に構えるようになっている。そのため、CQCで投げたあとは素早くカメラを回転させ、倒れている兵士の方向を向いてから武器を構えるボタンを押す必要がある。



◀CQCで投げると、相手は下に倒れるので、その状態のまま武器を構えるボタンを押してもホールドアップは成功しない。

▲兵士を投げたら素早くカメラを回転させ、倒れている兵士の方向を向いて武器を構えるボタンを押す。これでホールドアップさせられる。



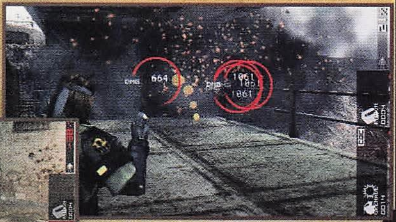
▲ホールドアップさせると、最大4つのアイテムを兵士から奪える（睡眠、気絶、瀕死状態では2つ）。潜入ミッションで弾薬不足状態になることは少ないが、こちらも把握しておこう。

実弾銃を使った攻撃 >>> 必要に応じて活用

実弾を撃つ銃を使う場合でも、目標は瀕死状態にしてからのフルトン回収。そのため、撃つ場合は頭部や尻の急所を攻撃しないように注意すること。なおグレネードやミサイルなど、爆発系の武器で攻撃すると撃たれた兵士は即死してしまうので、こちらも要注意。対装甲車戦や対戦車戦など、兵士の数が多くてフルトン回収ができない場合は効果的だが、そのほかの場面では使用を控えるようにしよう。ちなみに瀕死状態の兵士をフルトン回収した場合、MOTHER-BASEの診療所に送られ、完治するまでは戦力にならない。即戦力を望むなら、やはり非殺傷の手段で無力化するのが望ましい。



▲実弾で体を銃撃すると警戒フェイズになる。増援を呼ばれる前に瀕死状態にし、フルトンで回収しよう。



▲グレネードやミサイルで攻撃すると兵士は瀕死状態にはならずに即死する。ピンチのとき以外はなるべく兵士に対して使わないように！

接近戦ではショットガン



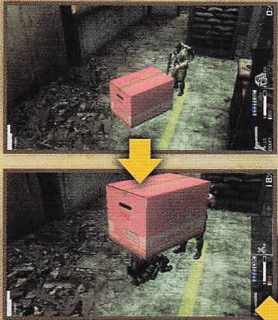
▶範囲が広いうえに威力が高い。相手を吹き飛ばせるのも魅力。

そのほかのテクニック >>> 装備品やアイテムを駆使したテクニックあれこれ

ここではラブダンボール、空弾倉、雑誌、支援補給マーカー（設置型）を利用して行える3つの無力化テクニックを紹介。銃器だけではなく、さまざまなサポートアイテムを使うことで新しい発見ができるはずだ！

ラブダンボールを使った回避・攻撃方法

ラブダンボールを装備して移動しているところを兵士に見つかってしまうと、その兵士はダンボールを怪しんで中身を確認しにくる。怪しまれたら動かずに待ち、兵士がラブダンボールを持ち上げた瞬間に移動！　その後、CQCを仕掛ければ簡単にダンボールを持ち上げた兵士を無力化できる。移動するタイミングが早すぎてしまうと失敗する（発見される）ので、焦らずにラブダンボールが持ち上げられるのを待つこと。

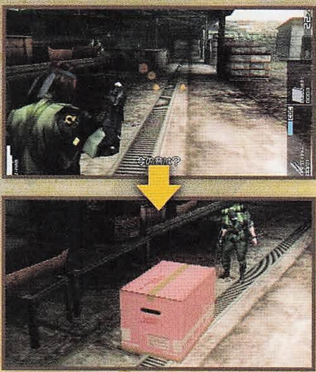




▲▶ラブダンボールが持ち上げられたら素早く移動し、CQCで相手を拘束。先に進むときはラブダンボールの回収を忘れずに！

雑誌＋空弾倉＋ラブダンボールを使ったコンビネーション攻撃

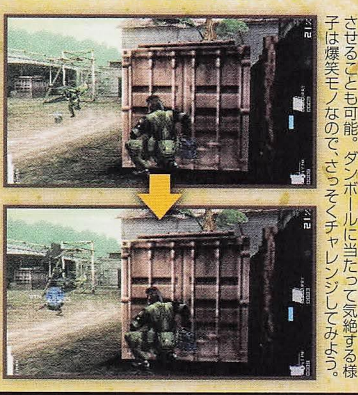
2つ目のテクニックは、雑誌を設置→空弾倉を投げる→ラブダンボールを装備して待機というコンビネーション。このテクニックは、①雑誌を仕掛けても兵士の視界外では効果がないため、空弾倉を投げて呼び寄せる。②兵士が雑誌を見つけて駆け寄ってきたとき、隠れるためにラブダンボールを装備するのがポイント。さまざまなアイテムを利用し、相手の兵士を罠にかけよう。



◀安全な場所に雑誌を仕掛けたら、空弾倉を投げて兵士を呼び寄せる。兵士がやって来たら素早くラブダンボールを装備し、雑誌を見るまで動かずに待機せよ。

支援補給マーカー（設置型）を攻撃手段として活用！

支援補給マーカー（設置型）を設置後、同じ場所に雑誌を設置。その後、空弾倉を投げて兵士を呼び寄せ、雑誌に引っかかったら支援を要請して兵士に支援物資を当てて気絶させるという壮大なるトラップ。銃を使わずに兵士を無力化できるため、弾薬が0になった場合に最適。ただ、屋外でしか使えないとか、ムダが多いといった点もあるが、楽しいので1度は試してみてほしい。



◀雑誌を2つ設置すれば、2人の兵士を同時に無力化させることも可能。ダンボールに当たって気絶する様子は爆笑モノなので、さっそくチャレンジしてみよう。

によっては兵士や捕虜、機密文書の位置などの情報を答える者もいる。慣れたらチャレンジしてみるといい。尋問後はそのまま絞める、または投げて気絶させるように。

新米：いつの間にか敵兵士にかこまれているであります…。

教官：複数の兵士に囲まれてしまった場合こそCQCが役立つぞ。むやみに銃を撃っても当たらないし焦るばかりなので、ここは連続CQCやCQCびたーん（障害物に当てる）で全員を素早く気絶させるのだ。さぁいくぞぉ！「連・続・C・Q・C!!!」ちなみにCQCは手に武器を持ってない、もしくは武器アイコンの横の白い枠にCQCと書いてある武器を装備時に行うことが可能だ。

新米：ホールドアップも有効だと聞いたであります！

教官：ホールドアップのコツは、背後から気づかれずに接近し、CQCのアイコンが表示されたら少し前に出て銃を構えること。基本はどんな銃器でも可能。スニーキングスーツがあれば、走りながらのホールドアップもできるだろう。

講義3限目　兵士の回収

教官：では、眠らせた兵士をフルトン回収しよう。慣れてきたら基本原則にもう1つ追加して、「殺さず、見つからず＋回収する」だ！　フルトン回収した兵士はマザーベースに送られ我々の戦力になる。積極的に回収していくのがいいぞ。ちなみに、回収しなかった兵士は一定時間が経過すると目を覚ます。気絶している兵士も同じだ。周囲を探索する場合は、兵士の状態に十分気をつけろ。

新米：気をつけるであります！

教官：そして最後にもう1つ。ミッションで行き詰まってしまったら、その理由は火力や弾数の不足か、アイテムや服の選択が間違っている場合が多い。「ENTRY GATE」で装備などをもう一度見直すのだ。

LESSON COMPLETE >>> NEXT MOTHER-BASE



◀眠らせた兵士は頭上に出る「ZZZ」マーク、気絶させた兵士は頭上を回る「星」マークが減り、すべてなくなると目が覚める。その前にフルトン回収システムで回収！

「女性は、いい香りがする男性が好きらしいです。んっ…ボス。『AXE』つけてますか？　ボス！　…何だか変な気持ちになってきました」

「さあ、ケツ締めていきましょ！」

PROJECT：02
マザーベースの運営を極める

優秀なスタッフを集めて育てよ!

スネークが率いるMSFの活動拠点となるマザーベースは、スタッフを増やすことで大きく発展していく。集めたスタッフを各班に配属し班レベルを上げることで、より高度な武器&アイテムの開発や諜報などのサポート活動ができるようになるはずだ。ここでは、マザーベースを運営・発展させていくために押さえておきたいポイントを解説！


▲マザーベースの発展に合わせて、外観も大きく変化していく。プレイ内容に応じて変化の仕方も異なる。

スタッフ集め　様々な方法を使ってスタッフを集めてみよう!

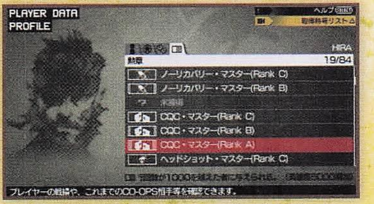
スタッフを集める方法はいろいろあるが、メインとなるのはフルトン回収と「RECRUIT」の2つ。序盤は仲間にできるスタッフの能力がそれほど高くないので、質より量を重視してどんどん仲間を増やしていこう。

フルトン回収

ミッション中に捕虜や無力化した兵士を、フルトン回収システムを使って仲間にする。終盤のミッションになるにつれて、高い能力を持った兵士が登場する傾向が強い。

英雄度による志願兵

「英雄度」が高くなるにつれて、ミッションクリア後に入隊志願者が現われるようになる。ミッションをノーキル・ノーアラートでクリアするなどして英雄度を上げよう。



▲ヘッドショットの回数やCQCの回数など、ミッション戦績に応じて獲得できる「勲章」でも、英雄度を大幅にアップさせることができる。

「RECRUIT」による志願兵

「対戦車ヘリ戦：Mi-24A」のミッションをクリアすると、周囲にある無線LANのアクセスポイントをサーチして志願兵を募る「RECRUIT」が可能になる。「RECRUIT」で仲間になるスタッフは比較的能力が高いので、さまざまな場所でアクセスポイントをサーチし、志願兵を集めよう！



◀CQCと打撃攻撃のみで、1分以内に入隊志願者全員を無力化すればOK。連続CQCで一気にカタをつけよう!!

コラボアイテム兵

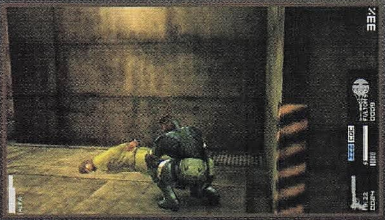
パスコードを入力することでコラボアイテム兵が仲間に！　なお、パスコードの入力には無線LANでネットワーク接続可能な環境とPlayStaitonNetworkアカウントが必要となる。

コラボアイテム
- マウンテンデュー
- ペプシネックス
- UT
- AXE
- DORITOS
- ローソン（予約特典）
- HORI
- WALKMAN

コラボアイテムについて詳細は公式サイトへ!
http://www.konami.jp/mgs_pw/jp/index.html

CHECK　アノ人が兵士として登場!?

本作で仲間になるスタッフのなかには、どこかで見覚えのあるアノ人が……!?　じつは、『MGS PW』の開発陣や声優がモデルとなっているスタッフも仲間になる！　これらのスタッフは、特殊な肩書を持っているのが特徴。何人かいるので、ぜひ探してほしい。


◀さまざまなミッション内にいる捕虜はすべてフルトン回収するようにしてみよう。必ずアッと驚く兵士がいるハズだ。



▶とあるミッションで、医療と諜報のLVが最高の兵士を発見。このお顔とコメント……もしかしてアナタさまは!?

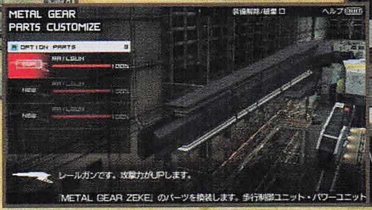
METAL GEAR ZEKE　AI兵器のパーツでメタルギアを開発!

「対ピューパ戦」のミッションをクリアしてヒューイが仲間になると、AI兵器のパーツを利用して、オリジナルのメタルギア「METAL GEAR ZEKE」が開発可能になる。何度もAI兵器と戦えば、いろいろなパーツを入手できるので、それらを集めて自分だけのメタルギアを造りだそう！

パーツについて詳しくはP.44へ



◀AI兵器を倒す際に、攻撃を加えずに損傷しなかった部位はパーツが入手でき、逆に攻撃して損傷した部位は対応するAI（記憶板）が入手できる。



▶ZEKE本体を構成する部位パーツ以外に、レールガンやレドーム、ジェットパックなどの各AI兵器専用のオプションパーツも入手・装着可能になる。



自分だけのメタルギアを作ろう!

講義4限目　マザーベースの運営

教官：さて、次は我々の拠点となるマザーベースの運営方針についていろいろ伝授していこう。
新米：武器やアイテムを開発したい！　OUTER OPSにも派遣したいし、リクルートも対戦もやりたいであります!!
教官：ここでできることはいろいろあるが、スタッフの増加が最優先になる！　さっきフルトン回収した兵士はどこかの班にちゃんと配属させたのか？
新米：どこに配属させればいいのか悩んでいます……。
教官：そういう場合は「AUTO ASSIGN」を選べば、能力に応じて自動的に班に割り振ってくれるぞ。まずは5つの班の合計最大収容人数である300人を目指すべし!!　フルトン回収だけではなく、リクルートやパスワード入力などでも集めるようにな。あと配属する班には決まった順番はないが、まず増員したいのは「糧食班」だな。「FOOD」を100%以上にキープすればスタッフたちの士気が上がり、通常以上の能力を発揮してくれる。
新米：おいしいカレーが食べたいであります！
教官：カレーが食べたいなら、ボンカレーを開発しないとだな。そこで重要なのは「研究開発班」だ。この班のレベルが、すべての武器やアイテム開発のカギを握っている。開発を行うには3つの条件が必要だ。①設計図がある（ミッション中にステージ内で入手できたりする）、②開発に必要な費用・GMPを支払える（実戦部隊に配置したスタッフのGMP＋の合計で増減）、③各班が開発条件のレベルを満たしている（研究開発班以外の班のレベルも同時に必要な場合もあり）。これら3つの条件を満たせば、武器やアイテムが開発できる。よい装備は必ず役立つだろう。
新米：アマンダさんとチコ兵士が入隊したであります！
教官：やったじゃないか！　ストーリー本編に登場するキャラたちも、スタッフとして仲間になることがある。ユニークキャラと呼ばれる彼らは能力が高く、特別なスキルを持っている。その能力を生かせる班に配置するのだ。ちなみにアマンダのケガは現段階では完治しないぞ！　スタッフの数が揃ってきたら、より能力の高いスタッフに入れ替え、質を向上させていく方針に切り替えるように。

LESSON COMPLETE >>> NEXT WEAPON&ITEM

「ボス！　サンタさんはいますよね！　あいつがサンタさんはいないとか言って!!」

「ボス！　サンタなんていませんよね！　あいつがサンタはいるとか言って!!」

スタッフ編成 得意な能力を生かせる班に配属させよう

集めたスタッフは、得意な能力に合わせて5つの班に配属させよう。能力の合計値が高いほど班レベルが上昇し、より高度な活動が可能になるので、基本的には一番高い能力と同じ班に配属すればOKだ。

兵士ごとの得意な能力

兵士にはさまざまな種類がいるが、その種類ごとに得意な能力の傾向が大まかに決まっている。例えば、戦闘能力の高いコマンド兵や随伴兵などは、実戦部隊の能力が高い傾向にある。こういった傾向を活用すれば、自分が強化したい班に適したスタッフを効率よく集められる。

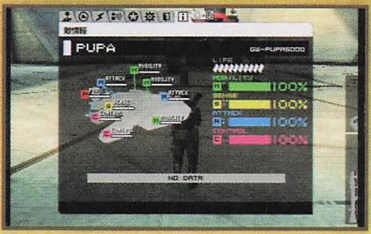
- 実戦部隊向き —— スカウト兵、随伴兵など
- 研究開発班向き ┐
- 糧食班向き ├ 研究員捕虜など
- 医療班向き ┘
- 諜報班向き —— 狙撃兵、ギリースーツ兵



▲アナライザーを使えば、ミッション中に敵兵や捕虜の能力を確認できる。優秀な兵士を見つけたら、すかさずフルトンで回収しよう。

諜報班のレベルを上げて敵情報を確認！

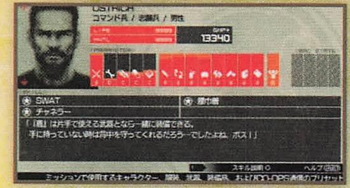
諜報班のレベルを上げると、現在の支援ランクに応じて、ミッション情報で能力ランク別の敵兵の数や捕虜の有無を確認可能。さらにレベル60以上だと、大型兵器戦やAI兵器戦において、ポーズ中の「敵情報」で随伴兵の数や各部位へのダメージなどを確認できる。



▲各パーツのLIFEゲージを参考に攻撃を調整して、入手したいパーツやAIを獲得できるように戦おう。

ミッションに出撃させて兵士を成長！

実戦部隊に所属している兵士は、ミッションクリア時にLIFEやSTMN（気力）、GMP+が成長することがある。その成長度合いは、MAIN OPSやEXTRA OPSに直接出撃するほど高い。開発費用となるGMPを増やすためにも、積極的にミッションに出撃させよう。



▲LIFEとSTMNが9999に達すると、GMP+も含めてそれ以上成長しなくなる。

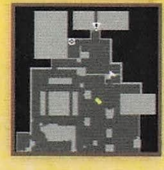
成長しやすい行動　ミッションに出撃 ＞ OUTER OPSに出撃 ＞ 配属されているだけ

ミッションで役立つスキル

ここでは、ミッション攻略においてとくに役に立つ2つのスキルを紹介。スタッフが持つスキルはランダムなのが難点だが、これらのスキルを有するスタッフがいる場合は存分に活用しよう。

チャネラー　アイテムや捕虜の位置がわかる

チャネラーのスキルを持つスタッフでミッションに出撃すると、ポーズ中に確認できる詳細マップに、アイテムは黄色い丸印で、捕虜は白い二重丸で、それぞれの位置がマーキングされる。これで取り逃す心配もなし！



工作員　兵器戦が有利に！

大型やAI兵器に対して、与えるダメージがときどき3倍になるスキル。3倍ダメージの発生確率はそれほど高くはないが、LIFEが多く長期戦になりやすい兵器戦において、少しでもダメージがアップするのは心強い。



◀クリア済みのMAIN OPSはスネーク以外でも出撃可。パーツ集めなどに活用せよ。



OUTER OPS 報酬を獲得しつつ大量のスタッフを成長させられる自動戦闘

「対ピューパ戦」のミッションをクリアすると選択可能になるOUTER OPSでは、実戦部隊を派遣し、自動的に戦闘を行わせることができる。兵士と鹵獲（ろかく）した大型兵器のなかから最大8ユニットでチームを構成し、対戦相手となる敵部隊を選択すれば、ほかのミッションの進行中に戦闘が自動で進行。勝利すれば所定の報酬を獲得できるほか、一定確率で設計図も入手できることがある。兵士は開発済みの武器しか使えないので、より強力な武器を開発しておくことが勝利への近道だ。



▲編成画面の黄色の円は自軍の、赤色の円は敵軍の強さを表す。



▶大型兵器の混成部隊に対しては、こちらも混成部隊で挑もう。

実戦部隊の特徴
- LIFEが0になるとチームから外れるが必ず死亡するわけではない
- ダメージを受けても終了時に全快
- マザーベースで開発した武器を使う
- 防御力が低い

大型兵器の特徴
- LIFEが0になると必ず破棄される
- ダメージを受けたらチームから外さないと回復しない
- 固有の攻撃武器を使う
- 防御力が高い

「採掘場偽装基地へ」までに鹵獲できる大型兵器

種類	名前	LIFE	攻撃力	攻撃回数	命中性能	防御力	回避力	行動回数
装甲車	BTR-60PA	3500	E	A	B	B	E	A
	LAV-G	4000	D	B	B	B	E	A
戦車	T-72U	4500	B	C	B	A	E	E
ヘリ	MI-24A	3000	B	C	A	C	C	B
	AH56A-B	3500	C	B	S	C	B	S

CHECK 多彩なダンボールをGET!

OUTER OPSをクリアすると、報酬として弾薬やダンボールなどを入手できる。入手できるダンボールは、ダンボール戦車、ダンボール戦車（スタン砲装備）、ダンボール戦車（スモーク弾装備）、ダンボール爆弾、スタンダンボール、救命ダンボールの6種類。とくに救命ダンボールは、装備して心臓マッサージをすると一瞬で相手を復活させられて便利なので、CO-OPS用に入手しておきたい。


◀救命ダンボールを装備するとLIFEが回復するので、一人プレイでも重宝する。

放課後特別講義-01-
そのほかのマザーベース要素

講師のマザーだ。ここでは、上記の記事中では触れられなかったマザーベースのメニューについて紹介しよう。

■DELIVERY

ダンボールに一部の武器や弾薬、アイテムなどを梱包してCO-OPSや対戦の相手に贈ったり、贈られたダンボールを受け取ることができる。「CREATE NEW GIFT」でダンボールを作成すると「SENDBOX」に登録され、CO-OPSまたは対戦終了時に配送される。宛先には過去に一緒にプレイした相手を指定できるほか、「-FREE-」を選択すれば不特定の相手に送ることも可能。「-FREE-」で贈られた側は、贈り主が「FRIEND'S FRIENDS」タブに登録されているので、お返しをするのもいいだろう。また、ダンボールが届く日付や開封時に流れる音楽も設定できるので、例えば「Happy Birthday」の曲で相手の誕生日に届くように設定すれば、誕生日プレゼントになる。ちなみに、「Happy Birthday」の曲は本作の声優陣が歌っている豪華バージョン！　ぜひ一度は試聴してみよう。

■VERSUS OPS

最大6人同時に対戦プレイができる。対戦で使用できるステージは、本編の進行に応じて増えていく。

■DATABASE

「MOTHER-BASE DATA」モードでは、班情報や武器の収集率などの、マザーベース内の施設やスタッフ、武装などに関する情報を確認できる。「PLAYER DATA」モードでは、プレイヤーの各種戦績やこれまでのCO-OPS相手などの情報を確認できる。「PROFILE」ではプレイヤーの英雄度やミッション戦績、獲得した勲章や称号を確認可能。また「COMRADES」では友情度の高い潜友、「HEROES」では英雄度の高い潜友のリストが確認できる。

■TRADE

トレード待機室に配属しておいたスタッフを、ほかのプレイヤーと交換することができる。

「聞きました？　トラックの中で"神"を見たって噂…」

「ボス、知ってるか？　天が味方してくれる、奇跡の銃があるらしいな。ここじゃ作れないのかい？」



PROJECT：03

武器&アイテムを極める

武器&アイテムの基本とコクーン戦直前までのデータをお届け!

新しい武器＆アイテムの開発は、以下のような流れで行われる。フローチャートでは入手できる設計図を記入してあるので、もし未入手のものがあれば、急ぎ該当ミッションをやり直そう。

武器&アイテム開発の流れ

設計図などの機密書類を手に入れる
↓
開発に必要な3つの条件を満たす
●対応した班のLV ●GMP
●そのアイテムの開発に必要なスキルを持つスタッフ
↓
GMPを消費して開発開始
班員が入院や死亡で条件を満たさなくなると開発中止
↓
ミッションの進行で開発が進む
開発の進行度は武器のランクが高いほど時間がかかる
↓
開発率100%でアイテム完成!!
（繰り返しでランクアップ！）

設計図の入手方法は以下の3つ

新たな武器＆アイテムを開発するために必要な設計図は、以下の３つの手段で入手可能だ。

1 MAIN&EXTRA OPSをクリアする
最もポピュラーな入手方法。基本はクリアするだけで入手可能だが、なかにはランクＳでのクリアが条件になるものも存在。

2 ミッション内で機密書類を入手する
機密書類(SECRET DOC)収集のEXTRA OPSでは、1枚目回収時に設計図を入手。チャネラーのスキルがあると探しやすい。

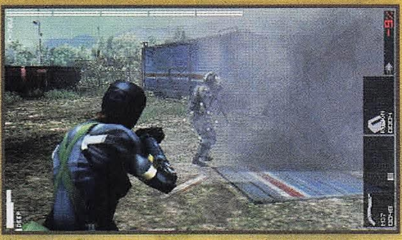
3 OUTER OPSで入手する
OUTER OPSで部隊を派遣して勝利すると、設計図を入手できることがある。ただし、設計図の入手確率はランダム。

CHECK ランクアップで性能が強化される!

開発済みのものは、班のLVが上がるとランクアップが可能。完成に時間はかかるが高ランクを優先するか、低ランクを早く多く開発するかはGMPと相談しよう。

潜入を助ける武器&アイテムを解析!

ここではMAIN OPS「採掘場偽装基地へ」と、EXTRA OPS：053までのフローチャートで、入手できる武器＆アイテムを紹介。そして、クリア後でも役に立つアイテムの使い方や、知っておくと便利な活用法なども細かくレクチャーしていく。さらに、こだわれば遊びの幅が広がるユニフォームについてもカバーしていこう。



▲戦闘を避けられないボス戦では、あえて殺傷武器を使い、評価は気にせず素早く兵士を無力化するのもありだ。

ストーリーフローチャート（★のアイテムはクリア時に入手）

発端／資材搬入施設調査
M1Cの設計図（★）、スモークグレネードの設計図（★）、対戦ステージ「ボスケ・デル・アルバ」（★）
- **EXTRA OPS：010「フルトン回収」**
  人気ホビー雑誌の台割（★／週刊ファミ通）

サンディニスタ司令官接触
M1911A1の設計図（★）、LAW（★／完成品入手）
- **EXTRA OPS：001「射撃訓練：無限」**
  ユニフォーム「Tシャツ」(マザーベース/射撃訓練場。2階西端)
- **EXTRA OPS:003「射撃訓練:スコアアタック」**

アマンダ追跡
スタングレネードの設計図（リオ・デル・ハーデ。ボート小屋2F)、M10の設計図（エル・セナガル/沼地。北の川辺)、水平二連ショットガンの設計図（バナネル・フルタ・デ・オロ/選別所。西の小部屋)、ユニフォーム「タイガーストライプ」(バナネル・フルタ・デ・オロ/選別所。北の小部屋)
- **EXTRA OPS：005「ターゲット射撃」**

対装甲車戦：LAV-typeG
ドリトスのレシピ（★）、缶入り清涼飲料のレシピ（★）、対戦ステージ「バナネル・フルタ・デ・オロ/農場」(★)
- **EXTRA OPS：006「ターゲット射撃」**

チコ救出
支援補給マーカー（設置型）の設計図（★）、支援砲撃マーカー（設置型）の設計図（★）、C4爆弾の設計図（★）、対戦ステージ「アルデア・ロス・デスピェルトス」(★)
- **EXTRA OPS：030「機密書類回収」**
  RPG2の設計図（バナネル・フルタ・デ・オロ／選別所。機密書類回収時に入手)、ユニフォーム「スクウェア」(バナネル・フルタ・デ・オロ／選別所。北東の小部屋)

ジャングルトレイン追跡
M60の設計図（★）、ソニック・アイの設計図（★）
- **EXTRA OPS：011「フルトン回収」**
  人気ホビー雑誌の台割（★／電撃PlayStation®)、AXE（アックス)の設計図（★)、VS専用ユニフォーム「哨戒兵」(★)

対戦車戦：T-72U
モシンナガンの設計図（★）、ボンカレーのレシピ（★）、対戦ステージ「エル・カダルソ」(★)
- **EXTRA OPS：002「射撃訓練：無限」**
- **EXTRA OPS:004「射撃訓練:タイムアタック」**

バリケード破壊
ユニフォーム「AUSCAMデザート」(アルデア・ロス・デスピェルトス。西側の塀の奥)
- **EXTRA OPS：012「フルトン回収」**

火口内基地潜入
M1928A1の設計図（★）
- **EXTRA OPS：018「ターゲット爆破」**
  クレイモアの設計図（リオ・デル・ハーデ。ボート小屋2F)、人気ホビー雑誌の台割（★／電撃ゲームス）

対ピューパ戦
チャフグレネードの設計図（★）、支援補給マーカー（投擲型）の設計図（★）、暗視ゴーグルの設計図（★）
- **EXTRA OPS：007「ターゲット射撃」**
- **EXTRA OPS：069「対装甲車戦：BTR-60 PA」**

熱帯雲霧林へ
ユニフォーム「スネーク」(セルバ・デ・ラ・レチェ／坂道)、盾の設計図（★）
- **EXTRA OPS：028「アイテム奪取」**
  M37の設計図（アルデア・ロス・デスピェルトス。西の塀の奥)、PKMの設計図（★）

対戦闘ヘリ戦：Mi-24A
FIM-43の設計図（★)、ユニフォーム「スニーキングスーツ」(★)
- **EXTRA OPS：051「障害物爆破」**
  雑誌の台割（セルバ・デ・ラ・レチェ／ジャングル。段差上)

研究施設（ラボ）へ
支援砲撃マーカー（投擲型）の設計図（★）、支援補給マーカー射出器の設計図（★）、対戦ステージ「リュイナス・デ・ショチケツァル」

IDカード捜索
- **EXTRA OPS：013「フルトン回収」**
  RK47の設計図（パナネル・フルタ・デ・オロ／北の小屋内)、人気ホビー雑誌の台割（★／週刊少年マガジン)

対クリサリス戦
カールグスタフＭ２の設計図（★）、支援砲撃マーカー射出器の設計図（★）
- **EXTRA OPS：052「キッドナッパー殲滅」**
  ＰＭの設計図（カタラタ・デ・ラ・ムエルテ。中央の進入禁止地点付近)、VS専用ユニフォーム「男性捕虜」(★)
- **EXTRA OPS：088「対戦闘ヘリ戦：AH56A-bomber」**

採掘場偽装基地へ
アサシン・ストロー・ボックス（採掘場居住区。完成品入手。アイテムに空きが必要。北西の家の屋根からアサシン・ストロー・ボックスに飛び降り、所持したままミッションをクリアする)、対戦ステージ「採掘場居住区」(★)
- **EXTRA OPS：053「クリアリング突破」**
  デコイの設計図（アルデア・ロス・デスピェルトス。トラックの北)

以降続く

講義5限目 携行武器のチョイス

新米：研究開発班が新しい武器を開発したであります！
教官：マザーベースも装備品もなかなか充実してきたようだな。それでは武器とアイテムについても解説していこう。
新米：お願いします！
教官：まず、ミッションには基本銃器は2種類しか持ち込めない。ストーリーを進めればいずれバトルドレスのユニフォームが登場し、最大3つまで銃器が持てるようになる。そしてMAIN OPSのミッションだが、これは大きく分けて3つのタイプに分類できる。
①潜入：殺さず見つからずが基本なので、麻酔銃のMk.22（ハッシュパピー）をメインに、もう1つは遠距離用のモシンナガンか実弾系のアサルトライフルがいいだろう。
②大型兵器戦：破壊するかろ獲するか、目的により持っていく武器も変わる。破壊するならミサイルやマシンガンなど火力のある実弾系の武器をメインに、鹵獲を狙う場合はMk.22に加えサポート用に実弾系の武器を選ぶといいだろう。いずれも随伴兵に手間取ると長期戦になる可能性があるので、支援補給マーカーも用意したい。
③AI兵器戦：1対1の戦いで、とにかくどれだけの火力と弾数を確保できるかが非常に重要になる。弾数は少ないが抜群の威力を誇るミサイルと、数百発撃てて攻撃力の高いマシンガンを選ぶのがベターだ。この戦いも弾切れは必至なので支援補給マーカーは絶対忘れずに！
新米：そういえば以前、支援補給を持たずにAI兵器に挑んで、ミラーさんに「出直した方がいいんじゃないか」と無線で諭されたであります。
教官：そうだ、限られた弾数だけで倒せるほどAI兵器は甘くない。ミッションに入る前に「ENTRY GATE」でユニフォームと装備品を確認するのを忘れないようにするのだ。潜入先によってユニフォームの柄を変えるのも効果的だぞ。ちなみにユニフォームごとに装備品のセットが記録されているので、ユニフォームを変えたときは装備が変わっていることも多い。しっかり見直してから出撃するように心がけるように！
新米：イエッサー！　特に支援系アイテムの忘れ物はミッション失敗のもとであります！


「ボスはホントにダンボールが好きなんですね…、俺もです」


「いつか彼女が出来たら、一緒にダンボールに入りたい…。二人だけの時間を楽しむんだ…」

武器リスト WEAPON 10タイプの武器から自分のスタイルに合ったものを選択!

10種類ある武器は、それぞれ違った能力を持つ。これらの能力を見極め、自分のプレイスタイルに合った武器を見つけることも、潜入において重要な要素だ。ここでは、それらの武器の特徴を解説するとともに、攻略班注目の武器を取り上げよう。

リストの見方
種類:そのアイテムの種類。**名称:**そのアイテムの名称。カッコ内名称は日本名。**特:**その武器が持つ特殊効果。麻は麻酔、気は気絶。**C:**CQCが可能かどうか。**威:**威力。**行:**行動抑止力。**連:**連射性能。**集:**集弾率。**カ:**カムフラ率。**装:**装弾数の多さ。威〜装は、D〜Sの順で高くなる。**弾薬名:**使用する弾薬。**持:**1回に持ち込める個数や弾数（ジャングルスーツ）。**個数:**研究開発班のLVが最低条件を満たしたとき、1回のOPSで生産される個数や弾数。最低条件以上の場合の個数は、研究開発班のLVに比例する。**研:**研究開発班。**糧:**糧食班。**医:**医療班。**諜:**諜報班。**RANK.2の変更点:**RANK.2になったときの主な強化点。

武器スペック どの能力に秀でているかを6つのステータスで表示!

武器の能力を表すステータスは6つ。これらを参照すれば、その武器の大まかな能力が把握できる。ここでは、それらがどんな能力を表しているか解説する。

■武器のスペックリスト

威力	その武器の威力。「−」のものは、標的に当たっても警戒フェイズにならない
行動抑止性能	命中した相手のひるみ具合。これが高いほど、兵士の反撃を受けにくい
連射性能	弾を撃つ間隔。サブマシンガンはとくにこの性能が高く、射撃間隔が短い
集弾性能	撃った弾のバラけにくさ。これが高いほど、命中精度が高くなる
カムフラ率	装備時のカムフラ率への影響。この値が低い武器は、カムフラ率が低下する
装弾数	装填できる弾の数。これが多いほどリロード回数が減るのでスキも軽減する

CHECK スタンロッドは使い込むと威力アップ!

必ず装備される非殺傷近接武器のスタンロッドは、使い込むと威力が上昇。ランク3では、ランク1の3倍ほどの威力を発揮する。


▲直接兵士に当てる以外に、水や金属を使った間接攻撃も可能。

■スタンロッドデータ

名称（日本語名）	特	C	威	行	連	集	カ	装	重さ
STUN ROD（スタンロッド）	気	○	−	−	−	−	S	−	0.3

ハンドガン Mk.22（麻酔銃）はどのミッションにも欠かせない武器!

片手持ちの武器で、重量が軽く取り回しがカンタン。カムフラ率の減少もあまりなく、スニーキングミッション向きの性能だ。また、銃器としては特殊な効果を持つものが多く、とくにMk.22の麻酔効果は兵士を殺さずに無力化できるため、あらゆるミッションで活躍する。

■ハンドガンデータ

名称（日本語名）	特	C	威	行	連	集	カ	装	弾薬名	持	個数	重さ	GMP	入手・開発条件	RANK.2の変更点
Mk.22 Mod.0（ハッシュパピー）	麻	○	−	−	C	C	S	D	ANEST.(S)	24	+8	1.1	−	初期装備	サプレッサーの耐久力が上昇 装弾数が32に増加
M1911A1	−	○	C	A	C	C	S	D	.45ACP	84	+79	1.1	2070	「サンディニスタ司令官接触」クリア／研：LV8	サプレッサー追加、威力が上昇
PM	−	○	C	E	C	C	S	D	9×18MM	108	+66	0.7	7430	「EXTRA OPS：052」で入手／研：LV15	開発時点でRANK.2
支援補給マーカー射出器	−	○	−	−	C	C	S	E	SUPPLY MK.	10	+5	0.7	61130	「研究施設（ラボ）へ」クリア 研：LV41、諜：LV24	開発時点でRANK.3 装弾数が11に増加
支援砲撃マーカー射出器	−	○	−	−	C	C	S	E	STRIKE MK.	3	+3	0.7	106140	「対クリサリス戦」クリア 研：LV43、諜：LV25	開発時点でRANK.3 装弾数が4に増加

Mk.22 Mod.0
サプレッサーを標準装着

サプレッサーのおかげで、銃声を気にせず使える。射撃ごとにサプレッサーを消費し、ゼロになると銃声を立てるように。



◀どのランクでも、ヘッドショットでは1発で眠らせられる。

ショットガン 近距離で複数の兵士を一度に無力化するのに役立つ!

前方に扇状に広がる散弾で攻撃する。攻撃範囲が広く、当たった相手を吹き飛ばすので行動抑止力が高く、多くの兵士をまとめて相手にするときに役立つ。大型兵器との戦いで、随伴兵の数が多くて、それらをまとめて無力化したい場合に活躍する。また、至近距離で発砲すると、より多くの弾が当たるために威力が増加。もちろん狙いをつければ、ヘッドショットも可能だ。

■ショットガンデータ

名称（日本語名）	特	C	威	行	連	集	カ	装	弾薬名	持	個数	重さ	GMP	入手・開発条件	RANK.2の変更点
TWIN BRL. （水平二連ショットガン）	−	×	A	S	D	−	B	D	12 GAUGE	40	+18	3.5	3960	「アマンダ追跡」で入手 研：Lv12	リロード時間短縮 威力とカムフラ率が上昇
M37	−	×	A	S	D	−	A	D	12 GAUGE	52	+18	2.3	31400	「EXTRA OPS：028」で入手 研：LV29	開発時点でRANK.2、装弾数が70に増加、威力が上昇

M37
装弾数が多めで扱いやすい銃

ショットガンはリロードに時間がかかるものが多い。しかし、この銃は水平2連ショットガンと比べ装弾数が多いので、リロード回数が減って扱いやすい。また、ランクが上がればさらに装弾数が増えるのも魅力。ただし、装弾数の代わりに威力が抑え目な点には注意。

アサルトライフル 性能のバランスがよく、どんな相手とも渡り合える!

行動抑止性能が低いが、そのほかの性能は平均的で扱いやすい。また、ランクを上げることで、サプレッサーやグレネードランチャーが付くものもあり、バリエーションが豊富。潜入ミッションからボス戦まで幅広く使える、優秀な武器だ。

■アサルトライフルデータ

名称（日本語名）	特	C	威	行	連	集	カ	装	弾薬名	持	個数	重さ	GMP	入手・開発条件	RANK.2の変更点
M16A1	−	×	C	E	A	B	B	C	5.56x45MM	210	+92	3.4	−	初期装備	威力が上昇
RK47	−	×	C	C	A	E	A	C	7.62x39MM	210	+56	3.8	7510	「EXTRA OPS：013」で入手／研：LV19	グレネードランチャー装備、威力が上昇
RK47（グレネードランチャー装備）	−	×	C	C	A	E	A	C	7.62x39MM	210+7	+56	5.4	33060	RK47をランクアップ／研：LV32	開発時点でRANK.2、ランクアップなし
RK47（スモークグレネード装備）	−	×	C	C	A	E	A	C	7.62x39MM	210+7	+56	5.4	36060	OUTER OPS／研：LV34	開発時点でRANK.2、ランクアップなし
ADM65	−	×	B	C	A	B	B	C	7.62x39MM	210	+56	3.2	213450	OUTER OPS／研究：Lv79	開発時点でRANK.4、威力が上がり反動が軽減

RK47
追加武装でさまざまな用途に対応

ランクアップや設計図入手で、グレネードランチャーやスモークグレネードを追加装備できる。弾数は少ないが、強力だ。


◀グレネードランチャーの弾は、何かに触れた瞬間に爆発！



教官：支援補給は心強いが、使用する際にはいくつか注意すべきことがある。最も重要なのは、支援を行う上空から確認できない場所に設置しても意味がないことだ。1回ぶんが無駄になるので場所を選んで設置せよ。もうひとつは連続使用できないこと。支援補給マーカーについたランプが黄色い状態では、まだ再使用不可なので注意すべし。なお、補給も砲撃もどちらも要請し過ぎると英雄度は下がる。とはいえ、下がった英雄度は他のミッションやリクルートで再び上げればいい。実際はほとんど気にする必要がないだろう。なお、設置型よりも射出型のほうが支援できる回数は多い。だが銃器の枠を1つ埋めてしまうので、これはバトルドレスが登場してから使うのがオススメだな。

新米：わかりました。新米のうちは気にせず、ミラーさんにお願いしまくることにするであります！

教官：武器の性能にも触れておこう。同じ武器でもランクと熟練度の2つのパラメータがあるのは知っているか？

新米：同じならどれでもいいやと思っていたであります！

教官：バカモノー！　その少しの性能の差がお前の命を左右するかもしれんのだぞ！　ランクはマザーベースでの開発によって上がり、威力や弾数が増したり、武器によっては銃声がしなくなるサプレッサーが付いたりと、性能がより向上する。出撃前の「ENTRY GATE」での武器セレクト時に★の数でランクを変えられるが、基本的にはよりランクの高いものを選んでおくべし！　もうひとつの熟練度は「USE LEVEL」と表示され、ミッションで使用した回数によって3段階にレベルアップ、使い勝手が少しだけ向上する。ランク別に熟練度が設定されているので、新たなランクの武器を開発した場合は気をつけるべし。熟練度を上げるのはどのミッションでもいいので、EXTRA OPSの射撃訓練で何度も使って上げておくといい。武器ごとに連射速度や照準のズレ幅が異なるので、熟練度を上げながら使い心地に慣れておくといいぞ。 （P.38へ）。


◀ボス戦ではフィールドのどこかに支援補給マーカーを一気に設置し、そこを補給場所にしてしまうのもアリ。足りなくなったら要請後、タイミングを見計らって回収！


「レーションがないなら、お菓子を食べればいいじゃない。『カレー』も捨てがたいわね！」


「金曜日はカレーにしてくれよ。大好きなんだよ、カレー」



サブマシンガン　ハンドガンとアサルトライフルの中間のような性能を持つ

ほとんどが片手で扱えるため盾との相性がよい。また、ヒットさせ続けると相手を動けなくさせるほどの行動抑止性能＆連射性能を持つ点などから、複数の兵士との戦いで有効な武器だ。ただし威力が若干低めなので、大型兵器戦にはあまり向いていない。

■サブマシンガンデータ

名称（日本語名）	特	C	威	行	連	集	力	装	弾薬名	持	個数	重さ	GMP	入手・開発条件	RANK.2の変更点
M10	―	×	D	A	S	E	A	C	.45ACP	224	+79	3.1	2750	「アマンダ追跡」で入手／研：Lv9	サプレッサー追加、威力が上昇
M1928A1	―	×	D	A	A	E	A	C	.45ACP	210	+79	6.0	17880	「火口内基地潜入」クリア 研：LV19	グリップが装備されて命中精度アップ、威力が上昇

スナイパーライフル　超長距離から一撃で相手を仕留めることが可能!

超長距離からのヘッドショットによる一撃必殺が魅力の武器。構えると覗くスコープはズームも可能なため、命中率も高い。また、しゃがみ状態で構えて一定時間を待つとブレが収まり、さらに狙いを付けやすくなる。撃つと再度ブレ始めるが、時間を置けばすぐに収まる。

■スナイパーライフルデータ

名称（日本語名）	特	C	威	行	連	集	力	装	弾薬名	持	個数	重さ	GMP	入手・開発条件	RANK.2の変更点
M1C	―	×	B	A	E	B	B	D	7.62X63MM	56	+27	4.9	2260	「発端／資材搬入施設調査」クリア／研：Lv7	主観倍率が3段階で変更可能、集弾率が上昇
M.NAGANT（モシンナガン）	麻	×	―	A	E	B	B	D	ANEST.(L)	30	+12	4.5	4900	「対戦車戦：T-72U」クリア／研：Lv14、医：Lv2	主観倍率が3段階で変更可能、集弾率が上昇

マシンガン　重量があり扱いはムズかしいが、威力は一級品!

圧倒的な装弾数による高い火力で兵士をせん滅する、強力な武器。攻撃能力が高いぶん、非常に重く撃ち続けると銃口が跳ね上がる。そのため精密な射撃が苦手だが、数発撃ったら射撃を止め、すぐに数発撃つという行為を繰り返せば、銃口の跳ね上がりを抑えられる。

■マシンガンデータ

名称（日本語名）	特	C	威	行	連	集	力	装	弾薬名	持	個数	重さ	GMP	入手・開発条件	RANK.2の変更点
M60	―	×	C	C	B	C	B	A	7.62X51MM	300	+43	10.5	5110	「ジャングルトレイン追跡」クリア／研：Lv14	弾が徹甲弾化する
M63A1	―	×	C	C	B	C	B	A	5.56x45AP	300	+37	5.5	164840	OUTER OPS／研：LV65	開発時点でRANK.3、威力が上昇、銃身が短くなり軽量化
PKM	―	×	C	C	B	C	B	A	7.62X54R	300	+63	12.9	17030	「EXTRA OPS：028」クリア／研：LV27	装弾数が400に増加

ミサイル　大型兵器戦だけではなく兵士に対しても大活躍!

非常に威力が高く、耐久力の高い大型兵器戦で頼りになる武器。同じミサイルでも、使い方が個別に異なるのも特徴だ。また、着弾時の爆風に巻き込まれた兵士は即死するため、兵士に対しても効果的。なお、基本的に弾数が少なめなので支援補給マーカーは必須だ。

■ミサイルデータ

名称（日本語名）	特	C	威	行	連	集	力	装	弾薬名	持	個数	重さ	GMP	入手・開発条件	RANK.2の変更点
LAW	―	×	S	S	D	―	C	E	LAW AMMO	6	+3	2.5	―	「サンディニスタ司令官接触」クリア 自動で開発	威力が上昇
RPG2	―	×	S	S	D	―	C	E	RPG2 AMMO	7	+3	2.8	14500	「EXTRA OPS：030」で入手 研：Lv12	ランクアップなし
FIM-43	―	×	S	S	D	―	C	E	FIM43 AMMO	5	+3	8.2	61290	「対戦闘ヘリ戦：Mi-24A」クリア／研：LV22	開発時点でRANK.3
C.GUSTAV(カールグスタフM2)	―	×	S	S	D	―	C	E	CG AMMO	6	+3	15	26290	「対クリサリス戦」クリア／研：LV24	開発時点でRANK.2、威力が上昇
XFIM-92A（XFIM-92A）	―	×	S	S	D	―	D	E	XFIM92 AM.	5	+3	15.6	168538	OUTER OPS／研：LV73	開発時点でRANK.4、威力とロックオン性能が上昇

投擲（てき）武器　攻撃のサポートが可能なものが揃う!

投げて使う武器で、構えてから攻撃ボタンを長押しすると投げる距離が伸びる。狙った場所に投げるには慣れが必要だが、画面に軌道が表示されるためそれを見て判断しよう。発揮される効果は銃器だけでは得られない効果ばかりなので、ぜひ活用したい。

■投擲武器データ

名称（日本語名）	特	C	威	行	連	集	力	装	弾薬名	持	個数	重さ	GMP	入手・開発条件	RANK.2の変更点
GRENADE(グレネード)	―	○	A	S	―	―	S	―	―	15	+12	0.4	―	初期装備	威力が上昇
STUN G.（スタングレネード）	気	○	―	―	―	―	S	―	―	15	+12	0.5	2660	「アマンダ追跡」で入手 研：Lv10	気力へのダメージと効果範囲が上昇
SMOKE G.（スモークグレネード）	―	○	―	―	―	―	S	―	―	15	+12	0.5	1770	「発端／資材搬入施設調査」クリア／研：Lv7	発煙時間延長
CHAFF G.（チャフグレネード）	―	○	―	―	―	―	S	―	―	3	+3	0.5	20260	「対ピューパ戦」クリア 研究：Lv 17、諜：LV3	効果時間延長
EMPTY MAG.(空弾倉)	―	○	―	―	―	―	S	―	―	99	+75	0.2	―	初期装備	ランクアップなし
SUPPLTY MK.（支援補給マーカー（投擲型））	―	○	―	―	―	―	S	―	―	10	+10	0.5	16220	「対ピューパ戦」クリア 研究：Lv22、諜報：Lv8	開発時点でRANK.2
STIKE MK.（支援砲撃マーカー（投擲型））	―	○	―	―	―	―	S	―	―	3	+10	0.5	45690	「研究施設（ラボ）へ」クリア 研：LV29、諜：LV11	開発時点でRANK.2

M1928A1
両手で扱うサブマシンガン

この銃は命中精度が高く、ランクアップで装弾数が多くなるので、攻撃能力は高い。しかし、両手で扱うため、サブマシンガンの魅力である盾の同時装備ができない点には注意。

M.NAGANT
殺害数ゼロプレイの必携アイテム

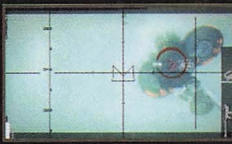
麻酔弾を撃てるスナイパーライフルで、相手を殺さずに進むためには必須の武器の1つ。最終的には、サプレッサー装備のものも登場し、近距離での射撃にも活用できる。

M63A1
比較的軽量で扱いやすい

重量が10kgオーバーも当たり前なマシンガンのなかで、約半分の5.5kgなのが魅力。銃弾が徹甲弾のため、威力も申し分ない。扱いやすさと威力を両立できるため強力だ。

FIM-43
ロックオンした相手を自動で追尾!

構えると表示されるマーカーがLOCKED ONになると、ミサイルが対象を追尾する。障害物を挟んでもロックオン可能なので、壁ごしにロックオンして、一瞬だけ開けた場所を向いて撃ち、追尾させることも可能。



◀見失いやすい戦闘ヘリやクリサリスなどの、空飛ぶ大型兵器の居場所を探すときにも、役に立つ。

スモークグレネード
視界をさえぎり、先手を打つ!

噴出した煙にまかれている間、兵士が完全に無防備になる。兵士のスキを強制的に作り出すので非常に便利だが、3個以上使うと最初に投げたものから効果が消えるので注意。

スタングレネード
自分を巻き込まないように注意!

爆発すると激しい閃光と爆音を発し、周囲の兵士を気絶させる。この効果は自分も受けてしまうため、遮蔽物に隠れたり後ろを向くなどして、巻き込まれないようにしよう。

教官：最後は装備の重さについてだ。ユニフォームと武器には重さがある。「ENTRY GATE」で総重量が確認できるのでチェックしてみるといい。当然ながら重いと移動速度が遅くなる。ステルスアクションでは物陰から物陰への移動や、兵士に発見された場合に逃げる速さが非常に重要になるのはもうわかっているだろう。無理にすべての枠を埋める必要はない。戦闘が目的でないならば、装備品は必要最低限におさえておくように。また、持ち込んだ武器・アイテムの総重量だけでなく、その時に実際に装備しているものの重さでも速さが若干変化する。素早い移動が必要なときは、ミサイルなどの重い武器は一度外すか別の軽い武器に切り替えるように。武器の着脱や切り替えがすぐにできるように操作を練習しておくこと。現地でパニックになるのは危険すぎるからな。また、持っている武器によってカムフラ率も変化することは一応覚えておいた方がいいぞ。よーし、これで武器の特徴の解説は終了だ。次はカテゴリー別に特徴を見ていこう。

講義6限目　各武器カテゴリーの詳細

【ハンドガン】
教官：とにかく軽くてコンパクトで扱いやすいのが特徴だ。メインは麻酔銃のMk.22（ハッシュパピー）になると思うが、実弾M1911A1もオススメ。重装備の兵士も行動不能にできるほどの威力を持つので、潜入ではないミッションでは頼りになるだろう。

【ショットガン】
教官：近距離で撃つほど威力が上がる。弾が扇状に広がるので、複数の兵士を一気に攻撃することが可能。より活躍するのは兵士を気絶させられるゴム弾が登場してからだろう。実弾でも急所を外せば瀕死状態止まりにできる。いずれにせよ一発で兵士を無力化できる頼れる近距離武器だ。



◀「ENTRY GATE」で、現在の装備品の総重量やカムフラの適応を確認できる。また、バトルドレス＜スニーキングスーツ＜野戦服＜ネイキッドの順に足は速くなる。



「ボスは猫派ですか？　犬派ですか？　ちなみに俺は猫派です…　クシュッ！　クシュッ！　猫アレルギーなんですけどね」



「この国のどこかにいると言われている『モンスター』を狩猟すると、思わぬ開発素材が手に入るという。いや、俺は信じてないぞ」

設置武器

設置するまでに時間はかかるがどれも使う価値あり!

マップに直接仕掛けるワナのような武器で、投てき武器とは違ったサポートが可能。この武器を設置するまでの間こちらが無防備になるうえに、設置場所の近くまで兵士の誘導が必要だったりとやや扱いが難しい。だが、効果は絶大なので狙う価値はある。

C4爆弾
任意のタイミングで起爆可能

岩やコンテナ、地面に設置できる爆薬で、設置後に攻撃ボタンで爆破できる（離れてもOK)。C4を設置したら、兵士に見つからないところまで移動してからの爆破したり、地面に設置して戦車が上を通過したら爆破するなど、さまざまな使い方ができる。

雑誌
遠くの兵士もおびき寄せられる!

雑誌には人気ホビー雑誌の台割で開発できる4誌と、開発してランクアップ可能なタイプが1誌存在（両方同時には持ち込めない)。兵士は雑誌を遠距離からでも発見し（2階にいても見つける)、駆け寄ったあとに一定時間その場から動かなくなる。

デコイ
オトリだけでなく盾としても使える

設置後、攻撃ボタンで兵士が描かれた看板を出現させる。潜入&警戒フェイズのみオトリに有効だ。また、この看板は銃弾にある程度耐えられるので、盾としても使える。


◀雑誌と違い、1つのデコイで複数の兵士をだますことも可能。ただし、壊されると効果は消える。

支援砲撃マーカー（設置型）
先読みして爆撃地点に設置

設置した場所に、任意のタイミングで高威力の砲撃を行う。大型兵器のなかには、特定のタイミングで決まった場所へ移動するものがいるので、あらかじめそこにマーカーを設置すれば、確実に大ダメージを与えられる。


◀砲撃の威力や効果範囲、砲撃回数は、マザーベースの支援レベルを上げることで上昇する。

■設置武器データ

名称（日本語名）	特	C	威	行	連	集	力	装	弾薬名	持	個数	重さ	GMP	入手・開発条件	RANK.2の変更点
C4（C4爆弾）	ー	○	S	S	ー	ー	S	ー	ー	15	+12	1.3	2920	「チコ救出」クリア／研：Lv12	威力が上昇
CLAYMORE（クレイモア地雷）	ー	○	A	S	ー	ー	S	ー	ー	15	+24	1.5	3150	「EXTRA OPS：018」で入手 研：Lv13	威力が上昇
DECOY(デコイ)	ー	×	ー	ー	ー	ー	S	ー	ー	15	+12	4.0	8680	「EXTRA OPS：053」で入手 研：LV23	強度が上昇
FAMITSU（週刊ファミ通）	ー	○	ー	ー	ー	ー	S	ー	ー	15	+12	0.2	6680	「EXTRA OPS：010」クリア 研：Lv20	ランクアップなし
DPS®（電撃PlayStation®）	ー	○	ー	ー	ー	ー	S	ー	ー	15	+12	0.2	6680	「EXTRA OPS：011」クリア 研：Lv20	ランクアップなし
DNGK GAMES（電撃ゲームス）	ー	○	ー	ー	ー	ー	S	ー	ー	15	+12	0.2	6680	「EXTRA OPS：018」クリア 研：Lv20	ランクアップなし
W．MAGAZINE（週刊少年マガジン）	ー	○	ー	ー	ー	ー	S	ー	ー	15	+12	0.2	6680	「EXTRA OPS：013」クリア 研：LV20	ランクアップなし
MAGAZINE(雑誌)	ー	○	ー	ー	ー	ー	S	ー	ー	15	+12	0.2	3150	「EXTRA OPS：051」で入手 研：LV13	より長く兵士を足止めできる
SUPPLY MK.（支援補給マーカー（設置型））	ー	×	ー	ー	ー	ー	S	ー	ー	10	+10	4.0	ー	「チコ救出」クリア 自動で開発。研：Lv9	ランクアップなし
STRIKE MK.（支援砲撃マーカー（設置型））	ー	×	ー	ー	ー	ー	S	ー	ー	3	+10	4.0	37380	「チコ救出」クリア 研：Lv24、諜LV4	ランクアップなし

アイテムリスト ITEM

多様な効果でスニーキングをサポート!

アイテムは主に回復アイテム、装備品、レーダーに分けられる。回復アイテムはボス戦で、レーダーはスニーキングミッションで、装備品はさまざまな状況で使用することが多い。ここからは回復アイテム、そして装備品・レーダーの2つのカテゴリに分けて、データ&解説をお届けしよう。


◀ボス戦には、回復アイテムをすべて持ち込むぐらいの気持ちで!

CHECK アナライザーで兵士を厳選してフルトン回収!

1ミッションでのフルトン回収数には限界があるので、回収する兵士は厳選したい。アナライザーで優秀な兵士を見極めていこう。

解析できる能力
- LIFE
- 最も高い能力
- その能力のランク
- スキル
- 所持アイテム


▲アナライザーのランクに応じて、解析できる情報の量も増えていく。

回復アイテム

対ボス戦では常に装備しておくこと!

LIFEや気力を回復するこれらのアイテムは、対ボス戦での命綱。とくにLIFEを回復するアイテムは、装備しておくことでLIFEがゼロになると自動で使用するため、即死を防ぐことができる。

■回復アイテムデータ

名称（日本語名）	持	個数	GMP	入手・開発条件	RANK.2の変更点
RATION(レーション)	4	+10	ー	初期装備	LIFE回復量増加
BON CURRY（ボンカレー）	4	+35	2880	「対戦車戦：T-72U」クリア 研：Lv12、糧：Lv5	LIFE回復量増加
DORITOS／ドリトス（ドリトス）	8	+20	2100	「対装甲車戦：LAV-typeG」クリア 研：Lv9、糧：LV4	ランクアップなし
MATE（マテ茶）	9	+22	ー	初期装備	気力回復量増加
MTN DEW（マウンテンデュー）	12	+35	4670	「対装甲車戦 LAV-typeG」クリア 研：Lv17、糧：Lv.14	ペプシネックスの開発が可能に
PEPSI NEX（ペプシネックス）	12	+29	14420	マウンテンデューをランクアップ 研：Lv22、糧：Lv18	ランクアップなし
AXE（AXE フレグランスボディスプレー）	7	+22	2880	「EXTRA OPS：011」クリア 研：Lv12	ランクアップなし

レーション&ボンカレー
対大型兵器戦の必須アイテム

LIFE回復アイテムには主に3種類あるが、このうちレーション&ボンカレーは回復量が多い。さらにランクアップによる性能アップも可能。この2つは対ボス戦で必須といえるだろう。


▲1度の支援補給で、回復アイテムが2つ出ることがあるのも利点。

ペプシネックス
LIFEと気力を同時に回復!

LIFEと気力を同時に回復できるスグレモノ。LIFEの回復量は多くはないが、一度に持ち込める数が多いのが強み。


◀気力が減る攻撃を受けたら、すぐに使用しておこう。



【アサルトライフル】
教官：近距離〜中距離で性能を発揮する万能な武器だ。連射できるのも特徴だが、撃ち続けると反動で照準が大きくズレていってしまう。単発か数発ずつに「指切り」して撃っていけば問題は解消される。種類も多いので、いろいろ試しながら使いやすいものをひとつ選んでおこう。
【サブマシンガン】
教官：発射速度が速く、弾数もそこそこ。性能的な比較でアサルトライフルを選ぶ人も多いだろうが、新兵諸君にはAUTO AIMの距離が長いこちらもオススメだ。片手で扱えるので、盾と同時に装備できるのも初心者向きだ。
【スナイパーライフル】
教官：遠距離から狙撃をおこなう武器。麻酔弾や徹甲弾を扱えるものもあり性能は幅広い。しゃがんで構えると立っているよりもブレが小さくなり、また構えてから時間が経つことでも落ち着いて照準を合わせられるようになる。
【マシンガン】
教官：長期戦になりがちな大型兵器、AI兵器戦にオススメの機関銃。重量はあるが弾数が多く、威力もなかなか。使いようによってはミサイルよりも役に立つだろう。
【ミサイル】
教官：ロケット弾で対象を吹き飛ばす、爽快感バツグンの武器だ（これはあくまで個人的感想だ)。弾数と重さ、威力はそこまで大きな差はないが、ランクを上げると威力も上がる。なかでもFIM-43などのロックオン性能は非常に便利で、一度ロックオンすれば、一瞬違う方向を向いて撃っても自動的に追尾してくれる。壁越しに身を守りながらロックオンして撃つ、という戦法も有効だ。後半では軽くて強力なミサイルも開発できるので期待せよ!
【投擲武器・設置武器】
教官：投げるか設置して使用する武器。直接ダメージを与えるものよりもサポート的に使用するものが多い。設置武器のクレイモアは、前方だけに反応するのでうしろか横からしゃがみ状態で近づけば回収が可能。のちに睡眠ガス地雷を入手したら、わざと増援を呼んでスモークグレネード＋睡眠ガス地雷で一気に兵士を回収する手もある。
【回復アイテム】
教官：レーション、ドリトス、ボンカレーは3種の神器!

LESSON COMPLETE >>> NEXT vs. BOSSES


「ボス！『研究班』の奴ら、ダンボールいじって遊んでるんですよ！ 何ですか、あれは!?」


「ミラーさんって、サングラス外すと意外とカワイイ目をしてるのよね」

装備品・レーダー 潜入スタイルに合わせて選択!

回復アイテムとは違い、身に着けることでさまざまな効果を発揮する。また、武器以上に個性的な性能を持つので、これから挑むミッションの内容や自分の潜入スタイルで持ち込む物を選択しよう。なお、これらアイテムの装備中は、回復アイテムを同時には装備できない。装備の素早い切り替えも重要となってくる。

盾
兵士の銃弾から身を守る

片手で使用できる武器と同時に装備可能で、前方からの銃撃を防ぎつつ戦うことが可能。ただし、防げるものは銃弾のみで、兵士のナイフやグレネードなどの攻撃は防げない。



◀両手で使う武器を装備した場合や梯子を使用してる間は、盾を背負い背後からの攻撃を防ぐ。

暗視ゴーグル
ギリースーツ兵も一発で判明!

熱源を探知するゴーグルで、装備すると兵士やアイテム、仕掛けられたクレイモアなどがハッキリ見えるようになる。周囲に擬態している、ギリースーツを着た兵士にも有効だ。



◀スモークグレネードを使用した際にこれを使うと、煙のなかでも兵士の位置が一目瞭然。

ダンボール戦車
弾薬の節約にもなるCO-OPS向きのダンボール

潜友とスネーク・インすることで真価を発揮する。使用者がドライバー、スネーク・インした側が砲手となり、威力の高い砲撃で攻撃できる。砲撃を行うごとにダンボールの耐久力が減る（ランク1で13発までしか使えない）が、ある程度弾薬の節約になるだろう。

救命ダンボール
戦闘不能を瞬時に回復できるCO-OPSの必需品

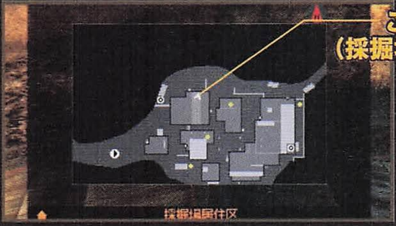
このダンボールの特徴は、戦闘不能になった潜友をダンボールに引き入れることで、瞬時に復活させられる点。対ボス戦のCO-OPSには必須なので、確実に持っていこう。なお、入るとLIFEを徐々に回復できるため、1人の場合でも役に立つ。ランクアップすると、LIFEの回復スピードも上昇。



▲倒れた仲間の近くで救命ダンボールを使うと、アクションボタンで引き込める。

アサシン・ストロー・ボックス
兵士を引きずり込んで、即気絶させる!

ワラ製のダンボール。これを装備した状態で兵士に近づくと、ワラのなかに引きずり込める。引きずり込んだ兵士は即気絶するため、スニーキングに役立つ。ただし、10回程度引きずり込むと壊れてしまうため、大量の兵士を無力化する手段には向かない。



ここからダイブ!（採掘場偽装基地へ）

◀中央付近の屋根をローリングで越えてここへ。アクションボタンを押せば、ワラへダイブする。なお、入手するにはアイテム欄に空きが必要だ!

サラウンドインジケーター
周囲の音を視覚化し、スニーキングを助ける

装備すると画面右上にミニレーダーが表示され、周囲の音を視覚化して表示する。対戦闘ヘリ戦や対クリサリス戦などでボスの居場所を見失ったら、これを装備すると発見が容易になる。

■装備品・レーダーデータ

名称（日本語名）	持	個数	GMP	入手・開発条件	RANK.2の変更点
FULTON SYS（フルトン回収システム）	9	+9	ー	初期装備	ミッションに持ち込める数が10に増える
ANALYZER（アナライザー）	1	ー	1980	「発端／資材搬入施設調査」クリア	解析精度、サーチ速度、サーチ距離が向上
SHIELD（盾）	1	+1	16010	「熱帯雲霧林へ」クリア／研：LV19	耐久力が向上
NVG（暗視ゴーグル）	1	ー	21680	「対ピューパ戦」クリア／研：LV20、諜：LV8	バッテリー消費量が減る
SONIC EYE（ソニック・アイ）	1	ー	11670	「ジャングルトレイン追跡」クリア／研：LV15、諜：LV3	姿勢にかかわらず兵士の探知が可能に
LOVE BOX（ラブダンボール）	1	+1	ー	初期装備	耐久力が向上
BOX-TANK（ダンボール戦車）	1	+1	ー	OUTER OPS／研：LV44	耐久力が向上
BOX-T（STN）（ダンボール戦車（スタン砲装備））	1	+1	ー	OUTER OPS 研：LV59	開発時点でRANK.2 耐久力が向上
BOX-T（SMK）（ダンボール戦車（スモーク砲装備））	1	+1	ー	OUTER OPS 研：LV56	開発時点でRANK.2 耐久力が向上
BOX BOMB（ダンボール爆弾）	1	+1	ー	OUTER OPS 研：LV47	威力が上昇
BOX STUN（スタンダンボール）	1	+1	ー	OUTER OPS 研：LV56	開発時点でRANK.2 威力が上昇
ASSN. BOX（アサシン・ストロー・ボックス）	1	+1	ー	「採掘場偽装基地へ」で特殊行動 研：LV37	ランクアップなし
RESXUE BOX（救命ダンボール）	1	+1	ー	OUTER OPS 研：LV45、医：LV36	回復量増加
BINOS（双眼鏡）	1	ー	ー	初期装備	ランクアップなし
CAMERA（カメラ）	1	ー	ー	初期装備	ランクアップなし
"WALKMAN"（ウォークマン）	1	ー	ー	初期装備	聴ける曲数が4曲から8曲に増える
SRAND. IND.（サラウンドインジケーター）	1	ー	ー	初期装備	兵士の位置が明確に示される

ユニフォーム UNIFORM カムフラ率からアイテムの所持数までさまざまな違いがある

ユニフォーム選びの際はカムフラ率に目が行きがちだが、アイテムの所持数や携帯できる弾数も異なる。ここでは、それらの違いについて解説しよう。なお、所持銃器数は基本2個だが、のちに入手できるバトルドレスのみ3個装備することが可能だ。

スニーキングスーツ
基本はこのユニフォームで!

足音が兵士に聞こえなくなるという、潜入に特化したユニフォーム。また、LIFEの自然治癒力も強化される。

カモフラ率	普
武器数（銃器数）	7(2)
アイテム数	6

野戦服
スニーキングスーツまではコレ!

対応した地形でのカムフラ率が非常に高くなる、基本的なユニフォーム。所持アイテム数がやや多め。

カモフラ率	普〜良
武器数（銃器数）	6(2)
アイテム数	7

ネイキッド
称号狙いの人向け!

移動速度が上がるが、カムフラ率などに悪影響が出る。これでミッションを200回クリアすると、称号が得られる。

カモフラ率	悪
武器数（銃器数）	6(2)
アイテム数	5

■ユニフォームデータ

名称	日本名	カムフラ率 砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺	武	ア
SNEAKING	スニーキング	B	B	A	B	B	B	B	B	7	6
J.FATIGUES	野戦服	B	A	B	B	B	B	B	B	6	7
T.STRIPE	タイガーストライプ	B	A	B	A	B	B	B	A	6	7
AUSCAM	AUSCAMデザート	B	B	B	B	B	B	S	B	6	7
SQUARES	スクエア	B	B	B	B	S	B	B	B	6	7
SNAKE	スネーク	B	B	B	B	B	B	B	S	6	7
NAKED	ネイキッド	D	C	D	D	D	D	D	D	6	5
NKD(LEAF)	ネイキッド（リーフ）	D	C	D	D	D	D	D	D	6	5
NKD(TIGER)	ネイキッド（タイガーストライプ）	D	C	D	C	D	D	D	D	6	5
NKD(CHOCO)	ネイキッド（チョコチップ）	D	C	D	D	D	C	D	D	6	5
NKD(AUSY)	ネイキッド（AUSCAMデザート）	D	D	D	D	D	D	C	D	6	5
NKD(SQRS)	ネイキッド（スクエア）	D	D	D	D	C	D	D	D	6	5
NKD(SNAKE)	ネイキッド（スネーク）	D	D	D	D	D	D	D	C	6	5
T-SHIRT	Tシャツ	C	D	C	D	C	C	C	D	6	7

※ユニフォームのリストの見方。**名称**：ユニフォーム名。**日本名**：ユニフォームの日本名。**カムフラ率**：対応地形でのカムフラ率の高さ。**ジ**：ジャングル。**コ**：コンクリート。**湿**：湿地。**遺**：遺跡。砂〜遺は、D〜Sの順にカムフラ率が高くなる。**武**：武器数。**ア**：アイテム数。



放課後特別講義-02- ミチ先生のアイテム講座

私は、ミチ・ソナェ。ミチって読んでくれていいわ。でも、ミッチーはダメ。さてさて、ではここでは教官が語りきれなかった魅惑のアイテムたちのアレコレについて、はりきって語っちゃうわよ〜!

■設計図はあるが開発できないもの

武器やアイテムのなかには、設計図を入手しても開発リストに出現しないものがあるわ。アサルトライフルのADM65がその1つなんだけど、これはその前段階の武器を作っていないからダメなの。これが開発できるようになるのはまだまだ先みたね。

■支援砲撃マーカー射出器

この支援砲撃マーカー射出器はその名のとおり、支援砲撃マーカーをハンドガンで射出できるようにしたもの。ハンドガンと同じ要領で撃って支援要請すれば、ウチの副司令が張り切ってドハデな砲撃かましてくれるわ。設置型や投てき型とは違って、目標に直接マーカーを付けることができるから、支援砲撃の命中率も大幅アップ間違いナシね。「MSFの科学力は世界一ィィ!」

■カールグスタフM2

OUTER OPSを進めているとカールグスタフ用フルトン弾ってのが手に入ると思うんだけど、これは普通のカールグスタフM2では使うことができないの。残念。のちのちカールグスタフ用フルトン弾が使える専用の武器が入手できるから、それまではガマンよ!

■クレイモア

前方60度の範囲に動くものが入ったら爆発する、指向性対人地雷ってやつね。これ、間違って設置しちゃった場合でも、背面からしゃがんで近づけば回収できるって知ってた? 兵士が仕掛けたものも共通の処理方法だから、もし仕掛けられてるのを見つけたら同じ要領で回収しちゃうといいわよ。どうしても裏に回れないようなら、離れたところから射撃で爆発させちゃうのも手ね。

「俺…この戦いが終わったら故郷に帰って結婚しようと思うんだ…」

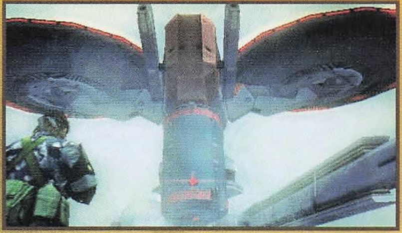
「俺、この戦いが終わったら更正しようと思うよ…」

PROJECT : 03

巨大兵器との戦いを極める

ボス戦で有効な戦術をマスターせよ

戦車やヘリなどの大型兵器やAI兵器と戦うボス戦。どちらも高火力&重装甲を備えた強敵だが、前者は部隊長や護衛を無力化すると兵器の鹵獲（ろかく）が可能。後者も、戦闘内容に応じてAI兵器の記憶板やパーツが入手できるなど、特定の戦法をとることで大きなメリットがある。ここでは、これらと戦う際のポイントを解説していく。



▲大空を自在に舞うクリサリスなど、ボスは強敵ぞろい。攻撃力の高い武器や回復アイテムの準備を忘れずに。

VS. 大型兵器

護衛&部隊長を無力化し兵器を鹵獲せよ

大型兵器戦は、兵器を操縦する部隊長と護衛の兵士を無力化すれば、兵器の鹵獲が可能。普通に攻撃して堅牢な兵器のLIFEを減らすよりも、こちらのほうがラクにミッションをクリアできるので、以下の手順に沿って鹵獲しよう。なお、鹵獲兵器はOUTER OPSで利用可能。

大型兵器に分類される敵
- 装甲車
- 戦車
- 戦闘ヘリ

StepⅠ 増援を含む護衛の兵士をすべて排除

まずは、兵器の周囲を警戒している兵士の排除(※)。方法は、麻酔銃やホールドアップで無力化→フルトン回収が一番だ。護衛の兵士が減ると出現する増援も、同じ方法で排除しよう。フルトン回収システムの数が足りないときは、殺傷兵器で攻撃するか、兵器の攻撃に巻き込もう。

※睡眠や気絶だけではなく数を減らす。



◀兵士が密集している場合は、連続CQCを行うのも悪くない！

StepⅡ 弱点を集中攻撃して耐久力を減らす



▶威力が高く狙いを付けやすいアサルトライフルが優秀！

大型兵器の護衛をすべて排除したら、兵器本体を殺傷武器で攻撃。ある程度ダメージを与えると、内から部隊長が顔を出す（発見されずに全兵士を排除すれば、ダメージなしで登場）。攻撃時は、装甲車や戦車なら後方、ヘリなら主翼の下の赤い燃料タンクを狙おう。タンクを破壊すれば兵器が一定時間止まる。

StepⅢ 兵器から出てきた部隊長を無力化して鹵獲完了

部隊長が姿を見せたら、あとは攻撃して無力化or撃破してしまえばミッションクリアとなる。部隊長はほかの兵士に比べて能力が高いことが多いので、できれば気絶させてフルトン回収したい。なお、部隊長はヘルメットをかぶっているので、頭を狙う際は何度も攻撃しよう。戦闘ヘリの部隊長は狙いにくいので、精密射撃が可能なスナイパーライフルを用意するのもいい。





◀▲兵器から顔を出した部隊長を狙い撃ち。グレネードを使ってくることもあるので注意しよう。なお、麻酔銃で気絶させれば、フルトン回収システムがなくても自動で回収できる。

VS. AI兵器

AI兵器のパーツ&記憶板の回収を考慮して行動すべし

AI兵器を倒す方法は、殺傷武器でLIFEをゼロにするしかないが、その際は攻撃する部位に注意したい。なぜなら、どのパーツを攻撃したかで、戦闘終了後に入手できるAI兵器のパーツや記憶板が変化するからだ。以下の手順を参考に、効率よくパーツや記憶板を集めよう。

AI兵器に分類される敵
- ピューパ
- クリサリス
- コクーン
- ???

StepⅠ 欲しいパーツor記憶板に応じて攻撃する部位を変える

AI兵器戦は、基本的にAIポッドを中心に攻撃すればパーツが、パーツを中心に攻撃すれば記憶板が戦闘後に手に入りやすくなる。ただし、ヘッドパーツはAIポッドの周辺部分になり、AIポッド以外の部位を攻撃したほうが入手の確率も上がる。

攻撃部位と回収できるパーツ&記憶板の関係

AIポッドを中心に攻撃して撃破	パーツを中心に攻撃して撃破
▼	▼
記憶板は壊れるがパーツへのダメージは少ない	パーツは壊れるがショックを与えることで記憶板が取れやすくなる
▼	▼
パーツ大量回収 & 記憶板少量回収	パーツ少量回収 & 記憶板大量回収



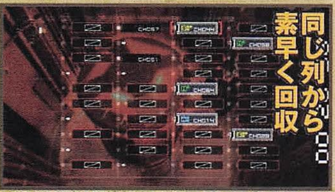
◀攻撃時に出現するアイコンと同種の記憶板が入手しやすい。

StepⅡ 機体破壊後にAIポッドを攻撃して内部へ潜入

AI兵器のLIFEをゼロにすると、次はAIポッドにLIFE表示が出現。これを殺傷武器で攻撃してゼロにすると、接近してアクションボタンを押してAIポッドの内部に入れる。AIポッドを攻撃せずに一定時間が経過するとAI兵器が復活（LIFE小回復）し、再びLIFEをゼロにする必要があるので、AIポッドへの攻撃は素早く行うように。

StepⅢ AIポッドから記憶板を回収しミッション終了

AIポッドの内部に潜入すると、AI兵器の記憶板を回収するシーンに移行。制限時間1分以内に、4列に並んでいる記憶板のなかから、アイコンが光っているものを回収できる。光っていない記憶板は、戦闘中に対応するパーツに与えた衝撃が不十分だったか、AIポッドへの攻撃で破壊されたため、回収は不可能。AI兵器戦には何度でも挑めるので、繰り返しプレイして全記憶板の回収を目指そう。なお、回収できる記憶板はAI兵器ごとに異なる。



▲ほかの列の記憶板を回収しようとする際は、移動時間がかかる。同じ列の記憶板をすべて回収してからほかの列へと移動し、タイムロスを減らそう。



講義7限目 ボス戦の準備と心得

教官：ここまでの講義で得た知識を元にして、あとはミッションで体で覚えるのみ。一人前の兵士まであと一歩だ！　しかし、その前に立ちはだかるのが手強すぎる大型兵器とAI兵器。MAIN OPSで戦うことになる大型兵器は装甲車、戦車、戦闘ヘリの3種類。AI兵器はピューパ、クリサリス、コクーンなどだ。どれも装甲が厚く、攻撃方法も多彩でかなり手強い相手となる。

新米：そんな相手に勝てるんでしょうか？　であります。

教官：潜入ミッションと異なり、これらのいわゆるボス戦では、見つからないでミッションを遂行することはほぼ不可能に近い。武器やアイテムも戦闘を想定したものに変更してから挑むようにしたい。具体的には、先ほどの武器の講義でも説明したが、メインの武器にはマシンガンやミサイルなど火力の高いものを選ぶ。ミサイルは強力だが弾数が少ないので、支援補給マーカーも忘れずに持っていくべし！　マシンガンはかなりの重量があるので、当然こちらの動きは遅くなる。場所とまわりの状況をよく確認した上で攻撃したほうがいいな。そして、どちらの武器も一番危険なのはリロードの瞬間だ。特にミサイルはリロード時間が非常に長い。タイミングを間違えてしまうと大変なことになる。攻撃の瞬間よりもリロードの瞬間にこそ気をつけたほうがいいのだ！

新米：ミサイルのリロードは走りながらでもできたので、撃ったらすぐ移動しつつ再装填というテクニックを生み出したのであります！

教官：なかなかできるようになってきたじゃないか！

教官：あとは回復アイテムも重要だ。自動回復できるように常に装備しておくべし。ちなみにボンカレーはどんなにカレーが好きでも1種類しか携行できないぞ（P.42へ）。



◀ボス戦だけでなく通常のミッションでもリロードのタイミングは重要！　残弾数がゼロでなくてもできるので、いざという時に弾切れを起こさないよう、こまめに実行だ！

「俺、この戦いが終わったら店を開こうと思ってるんだ」

「俺、この戦いが終わったら故郷でエビ漁師になるんだ。仲間もさそって皆で漁船を買うんだ！」



V.S. 装甲車

対装甲車戦：LAV-typeG／EXTRA OPS：069

MAIN OPS初挑戦時装備例
- ●Mk.22 Mod.0　●フルトン回収システム
- ●レーション　●スモークグレネード
- ●M16A1などのアサルトライフル

増援で出現する兵士の数
MAIN OPS：初期4人＋増援4人
EXTRA OPS：069：初期4人＋増援4人×4回

増援の兵士は装甲車内から出た瞬間に無力化!

装甲車は防御力こそ高いものの、攻撃手段が機銃しかないので、攻撃力はそれほど脅威ではない。マップに点在するコンテナや木材の陰に隠れれば、攻撃回避はラクだ。ただし、接近されると体当たりされたり、障害物を壊されたりするので、なるべく距離を取って護衛の排除や攻撃を行うように。また、増援の兵士は装甲車内から出現するため、すぐさま装甲車に接近して連続CQCを決めれば、無力化しやすい。

POINT1 北側の小屋に隠れつつ兵士を排除せよ

マップ北側にある小屋の中は、弾除けはもちろん、兵士たちの目から逃れるのに最適な場所といえる。ここを拠点にして護衛の兵士たちを麻酔銃で攻撃したり、ホールドアップを狙い、フルトン回収で数を減らそう。発見されたらスモークグレネードで煙幕を張り、小屋に戻ればいい。LIFEが減ったら、ここでホフクをして自然回復させよう。



▲▶小屋の中から兵士の様子をうかがい、スキを見て麻酔銃を撃とう。サプレッサーさえあれば、発見されない。

POINT2 後方に回り込み燃料タンクを集中攻撃

すべての兵士を排除したあとは、装甲車の後方にある弱点の赤い燃料タンクを銃器で攻撃。ある程度ダメージを与えれば、部隊長が顔を出すので、あとはこちらを無力化すればいい。なお、攻撃の際はダメージを受けてもいいように、レーションを装備しておくこと。



▲発見されずにすべての兵士を無力化した場合も、部隊長は兵器から顔を出す。狙ってみよう。

EXTRA OPSでは?

兵士の殺傷も視野に入れて行動せよ

装甲車の性能が上がっているが、戦略はMAIN OPSと同じ。ただし、増援の数が増えているので、フルトン回収できないときは殺傷武器で兵士を攻撃しよう。



▲装甲車は後部から煙幕を展開する。周囲が見えにくくなるので、体当たりで思わぬダメージを受けないように注意。



V.S. 戦車

対戦車戦

MAIN OPS初挑戦時装備例
- ●Mk.22 Mod.0　●フルトン回収システム
- ●レーションなどの回復アイテム
- ●M60やRPG2など　●支援補給マーカー（設置型）

増援で出現する兵士の数
MAIN OPS：初期4人＋増援8人

主砲の動きに注意しながら行動せよ

戦車は強力な主砲を備えており、砲撃に当たらないように立ち回るのが最も大切。部隊長のかけ声が聞こえたら、ともかく移動して射線に入らないようにするか、障害物の陰に隠れるなどして回避に専念しよう。ただし、マップ上にある列車は、砲撃で1度だけ吹き飛ばされるため、弾除けに使うならそのあとにすること。また、増援の数が装甲車より多く、しかも兵士を1人排除するごとにマップの北東と南から出現するので、周囲への警戒も怠らないように。



増援は周囲から出現!

◀マップ北東のゲート付近が増援の出現場所の1つ。現れたらすぐに対処しよう。

POINT1 倒れた列車を盾に近づく兵士を仕留めろ

発見されずに兵士を排除していくのが理想だが、もし見つかったら、まず列車を砲撃させよう。あとはそれを盾にして待機し、列車の陰から近づいてくる兵士をCQCなどで無力化すればいい。その際、列車の陰から出ないように注意。



◀▲一度倒れた列車の陰にいれば、戦車の砲撃を気にせず兵士の排除に専念できる。

POINT2 燃料タンク→部隊長の順に攻撃してミッションクリア

兵士をすべて無力化したあとは、戦車を攻撃して部隊長を出現させる。戦車の弱点は装甲車と同じく、後部にある赤い燃料タンク。ここでも後方に回ってからの攻撃が有効だ。ただし、戦車の砲身は後方にも向けられるため、攻撃されそうになったらすぐに移動すること。兵士の排除の際にレーションなどの回復アイテムを使い切っている場合は、攻撃前に支援要請をしておくのも手だ。部隊長への攻撃は、装甲車のときと同じ感覚でOK。



教官：では具体的な戦法を立てていくとしよう。まず大型兵器は破壊するかろ獲するかのどちらかを選んで戦うことになる。破壊するなら何も考えずに火力の高い武器で攻撃しまくればいい。ちなみに随伴兵たちは直接撃たなければ殺害扱いにはならない。フィールド内のドラム缶を撃って誘爆で倒せば、カウントされないので覚えておけ。そして鹵獲だ。こちらはすべての随伴兵を排除し、最後に現れる部隊長を眠らせれば成功となる。鹵獲した大型兵器はOUTER OPSに派遣することが可能で、入手できれば非常に大きな戦力となる。どちらのやり方でも、燃料タンクを攻撃しての足止めを狙いたい。なお、完全に破壊しなければ、鹵獲後にマザーベースで修理することが可能だ。対戦車地雷や空中機雷を使用して、ガンガン遠慮せずにダメージを与えていくように。

新米：腕がなるであります！

教官：最後はAI兵器との戦いだ。なんといっても危険なのはあの歌！　ついこちらも口ずさんでしまうのだ……。

新米：きょ、教官。それは……少し違うのでは⁉

教官：お前は口ずさまずに耐えられるというのか、なかなか見込みがあるな！　と、それはそうと、本当の弱点はあの目立つ赤く光るAIポッドだ。あそこを狙えばいい。ただ、ダメージが多いからとAIポッドばかりを集中していると、AIポッドに侵入して記憶板を抜き取るときに、壊れていてあまり多く入手できなくなる。

新米：教官！　そうなるとAIポッドを攻撃しないほうがよいのではありませんか？

教官：初めて戦うときはクリア目的だし、このほうがパーツが入手しやすいので、初心者向きだ。クリア後に改めて記憶板集めで戦えばよかろう。ちなみに、各パーツを攻撃して倒せばパーツの弱点に連動した記憶板のロックが解除され、より多く抜き取ることができるぞ。

新米：潜友を誘って挑んでみるであります！



◀ここを撃ってくださいと言わんばかりに、赤く塗られた燃料タンク。一定のダメージを与えると爆発して停止する。しばらくすると再起動するので接近する場合は注意。





「ボス、俺が戦場で倒れたら蘇生してください！　マウス・トゥ・マウス以外で！」



「昨日のことは忘れて欲しい…？　もう遅いです。日記に書きました」



V.S. 戦闘ヘリ

対戦車ヘリ：Mi-24A／EXTRA OPS：088

MAIN OPS初挑戦時装備例
- ●モシンナガン ●フルトン回収システム
- ●レーションなどの回復アイテム
- ●M60やRPG2など ●支援補給マーカー（設置型）

増援で出現する兵士の数
MAIN OPS：初期4人＋増援4人×4回
EXTRA OPS：088：初期4人＋増援6人

爆撃をしっかり物陰で避けてダメージを減らせ!

空中を高速で動き回る機動力に加えて、ミサイルや機銃といった多彩な攻撃手段を持つやっかいな相手。とくに、こちらに直進しながら地上を爆撃する攻撃は危険度が高い。相手の攻撃の際は森林の物陰などに隠れてダメージを最小限に抑えつつ、護衛の兵士やヘリを攻撃しよう。ただし、ヘリはよく場所移動を行うので、同じ場所にとどまるのは禁物。増援はヘリから出現し、その人数はやや多めだが、MAIN OPSの場合はマップ上にフルトン回収システムが合計10個ある。これらと最初から所持しているフルトン回収システムをフル活用して、全兵士を回収しよう。



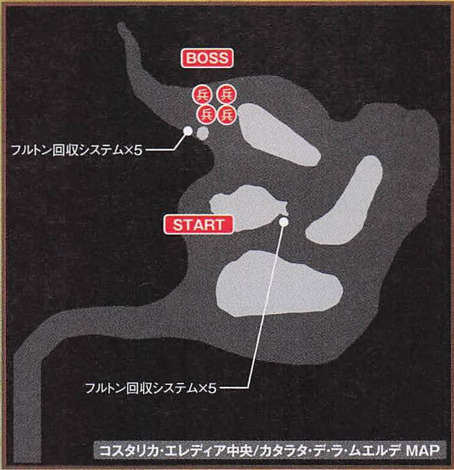
◀ヘリがミサイルを発射する前には、部隊長が攻撃開始のかけ声を発する。これらのセリフを聞いたらすぐに障害物に隠れよう。



▶物陰に隠れても、立っていると攻撃に当たってしまうことが多い。できればホフク、最低でもしゃがみ状態になってしっかり回避するように。



◀ヘリが増援の兵士を降ろしているときに接近すると、風圧で動けなくなるので接近しないように。



コスタリカ・エレディア中央/カタラタ・デ・ラ・ムエルデ MAP

POINT1 兵士を木陰に誘い込んでから排除せよ

兵士たちの初期配置や増援の出現地点は、上空を飛ぶヘリからは丸見えの場所ばかり。そちらに接近して兵士を攻撃したり、フルトン回収を行うのは危険度が高いので、戦闘中はマップの中央から南に待機して兵士が近づいてくるのを待とう。兵士たちを素早くおびき寄せたいなら、空弾倉を投げて注意を引くといい。



◀密集して兵士が移動して来たら、連続CQCでまとめて気絶させる方法が安全だ。

POINT2 攻撃前後の滞空時間が攻撃のチャンス!

すべての兵士を排除したら、すぐにでも戦闘ヘリを攻撃したいところだが、相手は飛行しているので攻撃を当てにくい。幸い、ヘリは機銃攻撃中やミサイル発射前に、同じ場所に一定時間滞空している。攻撃はこのときがチャンスだ。回復アイテムに余裕があれば、ヘリの機銃攻撃を気にせず正面に飛び込んで集中砲火を浴びせるのもアリ。ただし、ミサイル攻撃だけは避けること。





▲▶ヘリが空中にとどまっているときを狙って攻撃。ミサイルの合図ですぐに避けろ！

ミサイルが来るまで攻撃!

CHECK キャノピー破壊で素早く倒せる

戦闘ヘリ戦では、ヘリのキャノピー（前面）に攻撃を集中させて破壊すると、護衛の兵士を無力化せずとも部隊長が出現する。クリアタイムを大幅に短縮できるので、腕に自信があれば狙おう。このとき、兵士をすべてフルトン回収や殺害せず、1人だけ残して増援の出現を遅らせれば、キャノピー破壊までの時間を稼ぎやすい。

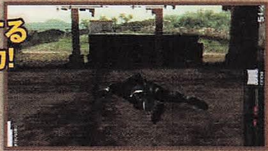


◀キャノピーを正確に狙うなら、精密射撃が可能なスナイパーライフルを使おう。

EXTRA OPSでは？

各地から出現する
増援と大火力にご用心

基本的な戦い方は同じだが、マップが対装甲車戦のものになっている。開けているのでヘリを見つけやすいものの、相手からも発見されやすくなっているので、北側の小屋にしっかり隠れて兵士を排除していこう。なお、増援はヘリからではなくマップのスミから出現するので注意。主な出現位置は東側の門付近と、西側にある建物付近となっている。さらに、ヘリの火力が段違いに高くなっているため、攻撃回避はこれまで以上に慎重に行うように。



小屋も半壊する驚異の攻撃力!

▶北側の小屋は爆撃でどんどん壊れてしまう。全壊する前に兵士を無力化しよう。



◀ヘリの爆撃は、相手を正面にとらえた状態から真横に移動すればかわしやすい。



教官：それではここからはAI兵器ごとの特徴を解説するので、よーく頭にたたき込んでおくように！

【ピューパ】

教官：前面にキャタピラ、中央部にブースターを備えたホバータイプのAI兵器。円柱状のバトルエリアの壁を走行しての奇襲や、避雷針を飛ばしての電撃攻撃が強力だ。突進攻撃はホフクして避けられるので覚えて置くように。

【クリサリス】

教官：飛行タイプのAI兵器で、下腹部にレールガンを装備している。回避能力に長け、こちらの攻撃を直前で避けたりもする。チャフグレネードを使えば、この避ける能力を封じることが可能だ。なお、クリサリスはキッドナッパーと呼ばれる小型の飛行兵器を呼び出すので注意せよ。

【コクーン】

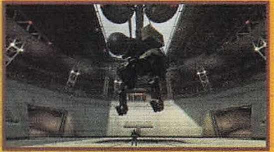
教官：公開中のムービーでも登場しているAI兵器。ピューパ、クリサリスの何倍もの大きさを誇り、まさに動く要塞という言葉がピッタリだ。ただ、弱点のAIポッドは外部から見える位置に存在しているので、破壊はそう難しくないだろう。ちなみにこの3種類以外にも、クリサリス戦直前に運ばれた謎のAI兵器が存在する。この3体との戦いの経験が、きっとそのAI兵器との戦いに役に立つはずだ。それではこれですべての講義を終了とする。すべてを肝に銘じて、慎重かつ大胆にミッションに挑むべし！

新米：イエッサー！　ありがとうございました！

ALL LESSON COMPLETE!!!



◀詳細は解説したとおりだが、パーツと記憶板のどちらを入手したいかで攻撃する部位を変えよう。たくさんのパーツと記憶板を集めると、マザーベースで……。



◀クリサリスに運ばれたのが、謎のAI兵器。丸いパーツと、歩行が可能そうな足のパーツが特徴的だ。だが、AIポッドは確認できない。この正体については自分の目で！



「あっしのこと、お忘れですかい？　昔、お世話になったんですがね…」



「ボス！　世界最重の昆虫といわれるエレファスゾウカブトの雄を捕まえました！」



VS. ピューパ

対ピューパ戦

MAIN OPS初挑戦時装備例
●RPG2　●M16A1
●支援補給マーカー
●レーション　●マテ茶

入手できるオプションパーツ
●ジェットパック

ブースターを壊して動きを鈍らせろ!

ピューパの特徴は、電撃による各種攻撃と、その巨体からは想像もつかない高い機動性。比較的狭く閉じたエリアでの戦いとなるため、相手に振り回されないように、まずは機動力を落とすことが重要となる。なお、ピューパ戦をクリアしないと開発できないが、チャフグレネードを使えば一時的に無力化可能だ。



▲チャフグレネードは、すべてのAI兵器に有効。一定時間無力化できる。

ココで戦え! 三方にある通路内

ピューパ戦のマップはすり鉢状になっており、広場に出ると周囲360度から攻撃を受けてしまう。そこで、三方にある通路に入り、通路の壁でピューパの攻撃を防ぎながら戦うのがオススメ。ここなら、最大出力の放電攻撃（POINT2を参照）も、周囲にある数個の避雷針を壊すだけで済む。



◀ピューパが斜面を走行しているときは、死角になる壁で攻撃を回避。



POINT1 まずはブースターを狙え!!

まずはピューパの機動力を下げるために、ホバー駆動部の左右にあるブースター（ジェットパック）を集中攻撃するのがオススメ。ただし、ジェットパックのパーツを入手したい場合はブースター部分への攻撃はNG。



▲斜面走行の速度も落ちるので、余裕があれば攻撃せよ!

POINT2 最大出力の放電中は反撃のチャンス!

ピューパが広場に避雷針をばらまいたあと、しばらくすると「電撃出力最大」のセリフとともに脚部を持ち上げて電気を溜めだし、広域に最大出力の放電攻撃をしてくる。避雷針が近くにあると電撃でダメージを受けるので、まずは素早く周囲の地面にある避雷針を壊すこと。放電中のピューパは無防備なので、安全な場所から反撃!!



▲通路付近数個の避雷針を壊せば安全。AUTO AIMを使えば素早く破壊可能。



◀放電を受けない位置から、一方的にピューパを攻撃することができる。

要注意攻撃とその対処法

放電攻撃

通路から出つつ側面へ!

「ターゲットロックオン」や「放電開始」のセリフの直後に、ビーム状の放電攻撃をしてくる。これらの放電攻撃は左右に大きく動けば避けられるので、通路から出つつピューパの側面に回り込むように回避しよう。電撃は側面まで届かないので、大きく回り込めば反撃のチャンスとなる。

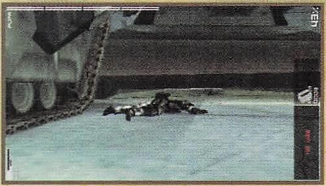


▲電撃を受けると、LIFEだけではなく気力も減ってしまう点に注意すること。

突進攻撃

思い切ってホフクするのもアリ

ブースターがあるときに「ブースター点火」のセリフとともに突進し、さらにUターンしてくる。通路内の壁に張り付けば安全に回避できるが、広場にいて回避が間に合わないときは、思い切ってホフクしよう。



▲突進はホフクすれば回避できることも！ Uターンが終わるまでは起きないように。

パンチ攻撃

脚を振り上げたらすぐに後退!

片脚を振り上げて突進してきたあと、その脚でパンチをしてくる。パンチ自体を回避しても、近くにいると衝撃波でしばらく行動不能になるのですぐに離れよう。なお、脚部を壊せばパンチ攻撃はしてこない。



▲パンチによる土煙の範囲外まで逃げれれば行動不能にはならない。

放課後特別講義-03- UFO&UMAについて

講師：南米はミステリアスな情報が豊富で、ロマンに満ちている。こんばんは、私が特別講師のYAOIだ。
新米：先生！　まず、チコ兵士のブリーフィングで聞けるUMAとかUFOっていったいなんですか？
講師：な、なんだってー‼　そんな基本的なことすら知らないとは。いいだろう小僧。みっちり伝授してやる。まずUFOとは「Unidentified Flying Object」（未確認飛行物体）の頭文字をとったもので、世界共通略称だ。第二次世界大戦の戦場や米ソの冷戦時には多く目撃され、そのときには兵士たちの間で「フー・ファイター」とも呼ばれていた。UFOが公に有名になったのは1947年の6月24日に、アメリカ人のケネス・アーノルドがワシントン州のカスケード山脈（レーニア山付近）の上空で、9つのお皿をひっくり返したような物体が高速で飛行しているのを目撃し、それを地元のマスコミが空飛ぶ円盤（Flying Saucer）と名付けて大々的に報道したことからだ。その報道から約1週間後。当時のFBI長官、ジョン・エドガー・フーヴァーがUFOの目撃例を調査するプロジェクトまで発足した。ちなみに、この6月24日というのはUFOの日にもなっているぞ。
新米：FBI長官が調査に動いたというのは、やはり1940年代後半という冷戦時ならではですね。
講師：うむ。UFO自体が冷戦の緊張下ゆえに流行したとも言われているしな。で、UMAというのは「Unidentified Mysterious Animal」（謎の未確認動物）の頭文字をとったもので、日本人による造語だ。ちなみに、その造語を初めて使ったのはTV番組でもおなじみの動物学者、實吉達郎（さねよしたつお）氏だ。
新米：あ、その人は知っています！　娘さんはシンガーソングライターのさねよしいさ子さんですよね。
講師：……マニアックなことを知っているな。あっと、そういえば最近ではUMP「Unidentified Mysterious

「麻酔銃は当たった場所によって効き目が違う…どれどれ？　うっ…ZZZ…」

「ボス！　作戦前に貸した雑誌、返してくだ…え!!　置いてきちゃったんですか!!　俺まだ見てなかったのに!!」



VS.クリサリス

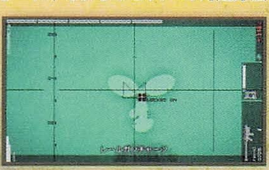
対クリサリス戦

MAIN OPS初挑戦時装備例
●FIM-43 ●M10 ●チャフグレネード ●支援補給マーカー ●レーション ●マテ茶 ●サラウンドインジケーター ●暗視ゴーグル

入手できるオプションパーツ
●レドーム ●レールガン

敵の飛来方向を意識しながら戦おう

クリサリスは飛行型のAI兵器で、上空からさまざまな攻撃を仕掛けてくる。そのため、クリサリスがどの方向から飛来してくるのかを、常に意識しながら戦うことが重要。クリサリスの姿が見えないときは、サラウンドインジケーターの表示やクリサリスの歌声などを参考に、相手の位置を探ろう。またクリサリスには、通常モードと攻撃モードの2つのモードがあるのが特徴。とくに、攻撃モード中のクリサリスへの対処方法が戦況を大きく左右することになる（POINT1参照）。



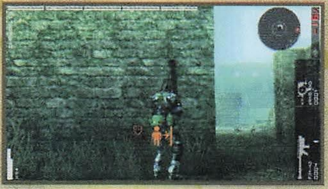
▶戦闘開始直後は霧が深いので、暗視ゴーグルでクリサリスの姿を捉えよう。



◀開けた場所での戦いになるので、カメラ視点や注意は常に上空に向けよう！

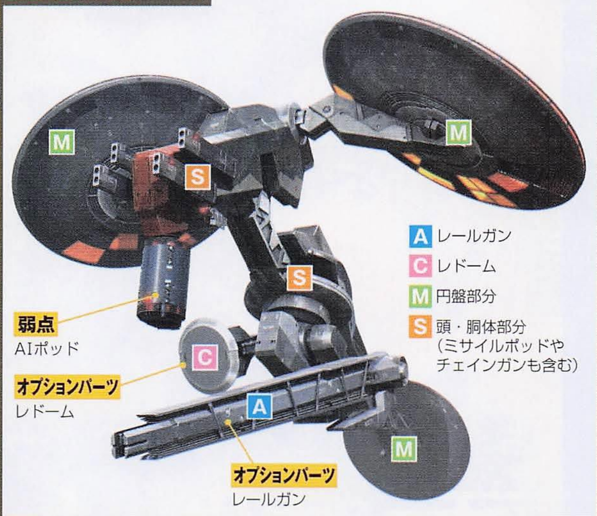
ココで戦え! 南東の通路周辺

戦闘マップは遮蔽物が少なく上空が開けた場所なので、クリサリスから狙われやすい。そのなかでも比較的安全に戦えるのは、マップ南東にある通路の周辺。ここなら遮蔽物が多く、クリサリスの攻撃を回避しやすい。しかし、回避しやすいぶん上空への攻撃はしづらいので、反撃するときは思い切って広場に出よう。FIM-43で攻撃する際は、クリサリスをロックオンして即発射し、すぐに通路に隠れるようにすれば安全だ。



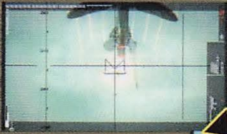
▲通路の曲がり角なら、3方向からの攻撃をほぼシャットアウトできる。壁に身を隠し、反撃のチャンスを待とう。

各部位の対応パーツ



POINT1 ロックオンミサイルorレドームの破壊で回避を封印

攻撃モード中のクリサリス（モードチェンジの際のセリフで判別可能）に、RPG2などの直進系のミサイルで攻撃しても回避されてしまう。しかし、FIM-43などのロックオン系のミサイルなら追尾するので、当てることが可能。また、壊すのは困難だがレドームを破壊すれば直進系のミサイルでも当たるようになる。チャフグレネードを使用して一時的に動きを止めるのも有効だ。なお、銃による攻撃はモードに関係なく当てられるので、マシンガン系で攻撃するのもいい。





▲▶ロックオン系のミサイルの場合、いったんは回避されるものの、追尾性能のおかげで当てることが可能。

攻撃モードの特徴
●直進系のミサイルを回避する
●キッドナッパーを2体射出する

CHECK 攻撃モード中はキッドナッパーにも注意

攻撃モード中は、2体射出されるキッドナッパーにも注意すること。キッドナッパーのワイヤーに捕まると気力が減るうえ、一定時間行動不能になるのでクリサリスの攻撃を受ける可能性が高くなる。接近される前に倒してしまおう。

AUTO AIMがラク!



▲ロックオン距離が長いM10などを装備し、AUTO AIMを利用して攻撃すると倒しやすい。

要注意攻撃とその対処法

レールガン

チャージ中に物陰へ!

「レールガンチャージ」のセリフが聞こえたら、レールガンの攻撃の合図。チャージしているあいだに物陰に隠れよう。



◀広場の柱に隠れてもいいが、レールガンで破壊されるので過信は禁物。

ミサイル攻撃

大きく左右に逃げろ!

ミサイル攻撃は、低空を滑空して地面にミサイルを散布する攻撃と、ロックオンミサイルによる攻撃の2種類。どちらも予兆となるセリフはないが、前者はミサイルの散布音、後者は操作キャラに表示されるロックオンマーカーが合図となる。ともに、通路内などに逃げ込めれば回避しやすいが、広場で回避しなければならない状況に陥った場合は、クリサリスまたはミサイルの進行方向に対して大きく左右に走って攻撃を回避しよう。



▲ミサイル散布攻撃は、クリサリスから離れていれば広場でも回避しやすい。



◀頭上のマークがロックオンの合図。ミサイルが到達する前に通路に逃げよう。



Plant」（謎の未確認植物）なんていう造語もあるので覚えておいて欲しい。ニカラグアの「犬を食べる木」の目撃情報なんかが、それに当たるぞ。

新米：自分はUMPと聞くと、ドイツのH&K（ヘッケラー&コッホ）社が製造した汎用短機関銃「Universale Maschinen Pistole」の略称を思い出すであります。

講師：うむ。兵士らしいナイスな答えだ。さて、講義はよりマニアックな話になるが、チコ兵士のブリーフィングで「ヒル夫妻事件」という言葉が聞けたと思うが、この夫妻……というか事件のことは知っているか？UFO好きには「マンテル大尉事件」や「ロズウェル事件」と同じくらい有名な話なんだが……。まぁ簡単に説明すると、バーニー・ヒルとベティ・ヒルというアメリカの夫妻が異星人に誘拐され、UFO内で身体検査をされたという事件なんだ。実際にこのときの事情は、3回にわたる逆行催眠でわかったことらしい。この逆行催眠で思い出した異星人の似顔絵が、最も有名な宇宙人「グレイ」の原型となったという説があることでも有名な事件だ。

新米：チコ兵士が「灰色の肌で、髪の毛がなくて、黒目もなかったりする」と言った宇宙人ですね。

講師：そうだ。ちなみにチコ兵士が「身長3メートルでスカートをはいている」と言った宇宙人は「フラットウッズ・モンスター」（The Flatwoods Monster）と呼ばれる、これまた有名な宇宙人だぞ。覚えておけ。

新米：その見た目が怖い宇宙人は、自分も知っています。

講師：大きく光る2つの目、スペードのエースのような形の頭部、僧侶を思わせるような衣装、細くてかぎ爪のような腕。あまりにも独創的で恐ろしい姿をした巨大な宇宙人だからな。もう少し詳しく説明すると、この宇宙人は1952年9月12日にウェストヴァージニア州のブラクストン郡フラットウッズの町でUFOとともに目撃されたんだ。有名なこの宇宙人の白黒画像は、目撃者の証言を元に描かれたイラストと森の合成写真だからな。本物の写真じゃないので間違えるなよ。……ああっ、しまった！UFOの話だけで講義時間がなくなってしまった!! 次回はUMAについて講義する。予習を怠るなよ。では。



「俺はUMAが大好きだ。UMAや『モンスター』…見たことないような生き物に詳しい奴はいないか？ そいつの話を全部聞きたい！ "全部"だ!!」



「今日も深夜残業だ…」

自由奔放で刺激的。そんな作品を募集しています。受賞作品は「電撃文庫」「メディアワークス文庫」からデビュー！

エンタテインメント界最大の馬鹿騒ぎ！



応募ジャンル

電撃小説大賞
電撃イラスト大賞

賞／各部門共通

- 大賞＝正賞＋副賞100万円
- 金賞＝正賞＋副賞 50万円
- 銀賞＝正賞＋副賞 30万円

賞／小説部門のみ

- メディアワークス文庫賞＝正賞＋副賞50万円
- 電撃文庫MAGAZINE賞＝正賞＋副賞20万円

「メディアワークス文庫賞」は、「大人のための」新しいエンタテインメントを贈る文庫レーベル『メディアワークス文庫』のために第16回より新設された賞です。本賞受賞作は、メディアワークス文庫より出版されます。
なお、「メディアワークス文庫賞」単独での募集は行っておりません。『第18回 電撃大賞 小説部門』宛にご応募ください。

小説部門 電撃小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

募集内容●オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリー、恋愛、歴史、ホラーほかジャンルを問わず。未発表の日本語で書かれた作品に限る（他の公募に応募中の作品も不可）。

応募規定●〔長編〕＝ワープロ原稿の場合80〜130枚。縦書き。〔短編〕＝ワープロ原稿の場合15〜30枚。縦書き。作品に以下の（1）（2）を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。1P＝42文字×34行で印刷すること。フロッピーやCD-Rなど記録メディアでの応募は不可。400字詰め原稿用紙応募可（長編：250〜370枚。短編：42〜100枚。ワープロ原稿と文字数に多少の誤差はありますがご了承ください）。
(1)タイトル、本名、筆名、年齢、職業（略歴）、住所、電話番号、応募時に参照した媒体（雑誌名、ホームページ名など）、原稿枚数。
(2)あらすじ（800字以内）

応募資格●不問。

選考方法●2011年4月10日の締め切り後、1次〜4次の選考を行い、最終候補作を選出する。2011年9月に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

選考委員（敬称略）●高畑京一郎（作家）／時雨沢恵一（作家）／佐藤竜雄（アニメーション演出家）／鈴木一智（小社取締役・第2編集部 統括編集長）

応募について詳しくは、
アスキー・メディアワークスのホームページをご覧下さい。
http://asciimw.jp/award/taisyo/

イラスト部門 電撃イラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどで起用されます。

募集内容●未発表（他の公募に応募中の作品も不可）のオリジナル作品。

応募規定●カラーイラスト2点とモノクロイラスト3点を1セットにして応募。ただし、カラー、モノクロとも応募作品のうち最低1点を電撃文庫（※）を想定したイラストにすること。表現方法（彩色、画材など）は自由。CGも含む。CGの場合は、使用パソコンとツール（バージョンも）、データのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。サイズはアナログ、CGいずれの場合も、A4またはB4。応募作品には、別紙に文庫のタイトル、本名、筆名、年齢、職業（略歴）、住所、電話番号、応募時に参照した媒体（雑誌名、ホームページ名など）を明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。
※2011年4月10日以前に発売された電撃文庫であればタイトルは問いません。その電撃文庫の登場人物・世界等をイメージして、イラストに描いてください。また、想定した電撃文庫のタイトル（カラー・モノクロとも同一作品に限ります）は、別紙に明記してください。

応募資格●不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

選考方法●2011年4月10日の締め切りの後、1次〜3次選考を行い、最終候補作を選出する。2011年8月に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

選考委員（敬称略）●天野喜孝（イラストレーター）／出渕 裕（デザイナー、イラストレーター）／衣谷 遊（漫画家）／緒方剛志（イラストレーター）／鈴木一智（小社取締役・第2編集部 統括編集長）

応募の掟

あて先●〒160-8326 東京都新宿区西新宿 4-34-7
（株）アスキー・メディアワークス
『第18回 電撃大賞 ○○○部門』係

最終締め切り●2011年4月10日（当日消印有効）

発表●2011年10月上旬より、以下の媒体にて発表予定です。電撃文庫挟み込みチラシ「電撃の缶詰」、メディアワークス文庫挟み込みチラシ「MW文庫HeadLine」、「電撃」「アスキー」の各誌／「電撃文庫MAGAZINE」「電撃PlayStation」「電撃魔王」「デンゲキニンテンドーDS」「電撃G'sマガジン」「電撃姫」「月刊コミック電撃大王」「シルフ」「電撃ホビーマガジン」「週刊アスキー」「アスキー・ドットPC」「MacPeople」ほか／アスキー・メディアワークスのホームページ上 http://asciimw.jp/award/taisyo/ ラジオ「電撃大賞」（文化放送、ラジオ大阪、東海ラジオ）
※2011年11月上旬に都内にて贈呈式を行います。 ※複数応募可。ただし、1作品ずつ（イラスト大賞は1セット）別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。 ※受賞作品の著作権（出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む）は、株式会社アスキー・メディアワークスに帰属します。 ※営利を目的とせず運営される個人のウェブサイトや同人誌等での作品掲載は、未発表とみなし、応募を受け付けます。（掲載したサイト名または同人誌名を明記のこと） ※個人情報は、本募集での目的以外には使用いたしません。受賞者は都道府県と氏名（ペンネーム）、年齢を公表いたします。

主催
株式会社アスキー・メディアワークス
ASCII MEDIA WORKS





モンハン日記 ぽかぽかアイルー村





モンスターハンター3（トライ）

DENGEKI MONSTER HUNTER KUMIAI

電撃モンハン組合

今月のトピックス

読み物企画「俺だけの狩られ道」が始動



▲『モンハン』を愛するメンバー達が『MHP 2ndG』に関するエピソードを語りまくる「俺だけの狩られ道」がスタート！　今回は轟竜ティガレックスにまつわる思い出をお届け!!



ショック！ ショック！ ショック！

ビビビっと きますニャ！

ビックリ してる ニャ♥



モンハン日記 ぽかぽかアイルー村™



モンハン日記 ぽかぽかアイルー村			
2010年8月発売予定	価格未定		
PSP	ジャンル	ETC（アイルーライフ）	冒険
	メーカー	カプコン	
	備　考	プレイ人数:1人用（アドホック時は最大4人まで）	

アイルー村にカルチャーショックでブーム到来！？

ショック？





アイルー村には楽しいハプニングがいっぱい！　キュートなアイルー達とコミュニケーションをとっていけば、村はさらに賑やかになっていく！　今回は、新たに判明したゲームシステムを紹介しよう!!

カルチャーショックとは？

カルチャーショックとは「異文化に触れたときの驚き」のこと。本作では、アイルー達が新しいアイテムを入手したりモンスターに出会ったりすると発生し、それがアイルー村の暮らしぶりに影響を与えていく。

カルチャーは広まるニャ



▲探索クエストでアオキノコを発見！　入手できれば、アイルー達は初めてアオキノコを手に入れた衝撃を受けることになる。カルチャーショックポイントもゲット！



▼得られるカルチャーショックポイントは、より珍しい出来事に出会ったぶんだけ高くなる。リオレイアとの遭遇は、アオキノコの発見よりも獲得ポイントが高い……？

いろいろな場所でカルチャーショック！

カルチャーショックは、住民のアイルー達との会話でも発生するようだ。カルチャーショックはポイントとして換算され、それを使うことで、いろいろなカルチャーを広めることができる。村を賑やかにして住民を増やすためにも、各所に出かけておもしろいカルチャーを探してみよう！

探検クエストに出かけよう!

アイルー村にあるギルドで、探索クエストを受けよう！　この探索クエストは横スクロール方式で進んでいく。探索中にアイテムやモンスターを発見すると、アイルー達の頭上にいくつかの提案が表示される。プレイヤーはこの提案を状況に合わせて選択していき、アイルー達を無事にゴールへと導いていけばクエストクリア。探索クエストで入手したアイテムや素材は村の発展のために使われ、施設などが充実していく。村が発展して賑やかになっていくと、楽しいアイルー村の噂を聞きつけていろいろな場所からアイルーがやってくるようになる。今回公開された画面写真には、あの轟竜ティガレックスの姿が。普段はのんびりライフでも、クエストはやりがいがありそう！

画面の見方



提案
アイルーの頭上に浮かんでいる提案は、メンバーの性格や特徴によって変化する。例えばアオキノコに対しても、食べたいアイルーもいれば興味がないアイルーもいる。提案をうまく選択することがクエストクリアのカギとなるようだが、選択とやる気ゲージとの関係が気になるところ。

角笛
角笛を鳴らすことで、目の前にあるモノやモンスターを、アイルー達に気づかせることができるようだ。逆に角笛を鳴らさなければ素通りさせることができるのかも……？

やる気ゲージ
クエストメンバー全体のやる気の目安。やる気ゲージがなくなってしまうとクエスト失敗となる。無事にクリアするためにも探索が得意なアイルーを連れて行きたい。

位置
探索クエストのスタートからゴールまでの距離を表す。クエストには依頼が設定され、目的を達成してからゴールする必要がある場合も。

轟竜ティガレックスが目の前に!!



▶カラダが小さいアイルー達が果敢に狩猟中!? 怒ると手がつけられないティガレックスにどう対処する？



▲気性の荒いブルファンゴの強力な突進！　アイルー達がダメージを受けるとやる気ゲージが減り、ゼロになるとクエスト失敗に。

▼クエスト中に珍しい植物を発見！　食べてみたいアイルーがいるようだが、奥にはドスランポスの姿が……。



マイアイルーによる アイルー村ガイド



ボクが紹介していくニャ!

みなさん聞いてくださいニャ！　ボクが住むアイルー村は始めは小さな村だったけど、ずいぶん発展して施設も仲間も増えたニャ！　いっぱいおしゃべりしたり、探索に出かけたり、毎日が楽しいニャ♪　ボクの村以外にもアイルーが集まる村はいっぱいあるんだニャ。「通信プレイ」で早く友達に村ジマンがしたいのニャ〜。今回は一足お先にみなさんにボクの村をご案内していくニャ！



◀村ではプーギーを飼えるんだニャ。ちなみにボクの村には3匹いるニャ。背中に乗って出かけるニャ〜！





◀ニャ!? 人間のお客さんが来ているニャ！　ココット村やポッケ村で見かけたことがあるニャ。いったい何をしにこの村に来たのかニャ？



▲ヒトデがトレードマークの釣りが好きそうなアイルーだニャ。一緒に釣りをするニャ？



▲板前の作る魚料理は絶品なのニャ。ターバンを巻いたアイルーの料理も気になるニャ。



▲ニャ〜♥　このプーギーは子供なんだニャ！　お世話はエキスパートにまかせるニャ。



▲このアイルーは村のとっておき情報を知っているのニャ。困ったときは頼りになるニャ。



雲のカタチに注目してニャ!

◀ここが探索クエストに出かけるときにお世話になるギルドだニャ。村が賑やかになるとギルドも大きくなってくるニャ。あ！　空を見てみてほしいニャ！　今日は魚雲が出ているニャ〜。こんな形の雲は珍しいニャ♪



イャンクックと仲よしニャ?

▶村の中にイャンクックがいるニャ！　むむっ、誰が連れてきたのニャ？　村の外では凶暴だったけど、このイャンクックはボクの後ろをずっとついてくるニャ。なんだかこのままウチまで連れて帰りたい気分だニャ。

キティちゃんを見つけちゃったニャ!

ニャッ！　キュートなハローキティの置物があったニャ！　ボクもキティちゃんの服を着てみたいニャ。誰か作ってくれないかニャ〜、男の子はアウトかニャ？　ほかにもいろんなアイテムで村を賑やかにできるニャ！



◀これがコラボレーションアイテムってヤツらしいニャ！



俺だけの狩られ道

誰にでも忘れられない「俺だけの」狩られ道がある

これまで『MH』シリーズにかかわってきた電撃のスタッフによる、自分だけが体験した「狩られ道」を語るコーナーがスタート。果たして、どんなエピソードが飛び出すのか!?

モンスターハンターポータブル 2nd G		
発売中(2008年3月27日発売)	UMD版:¥2,100(税込)/DL版:¥1,600(税込)	
PSP	ジャンル	ACT(ハンティングアクション)
	メーカー	カプコン
	備考	プレイ人数:1〜4人

ACT 協力

第一狩 俺だけのティガレックス

記念すべき「俺だけの狩られ道」第一狩目となる今回は、『MHP 2nd』を象徴するモンスター・ティガレックスにスポットを当ててみた。シリーズでも高い人気を誇るティガレックスを相手に、彼らが思うこととは!?



轟竜・ティガレックス

飛竜種の祖先の姿を色濃く残すモンスターで、性格はかなり凶暴。生息地は主に砂漠だが、好物のポポを捕食するために、時折雪山へと姿を表す。翼は退化しており、飛行はほとんどできないが、強靱な四肢を使った突進が強烈。

電撃ゲームス・おしょうのエピソード
きっと"俺だけじゃない"ティガレックス

誰もが通るであろう「絶対強者」苦難の道

いきなりコーナータイトルの否定から始まってスミマセン。間違いなくこのメンバーのなかでは新米ハンターの部類に入るんじゃないかと思うおしょうです。だってウカムルバスに初めて会ったのも最近だし（ちなみにまだ狩れていません)。そんなおいらが語るティガレックス。その第一印象は個人的に以下の3つに集約されます。

①コワイ
②強い
③⊂ニニニ（　＾ω＾）ニつ

……「最後のはなんだ？」と思われるでしょうが、ようするに"怖くて"、"手強くて"、"横に広すぎる"ってことが言いたいわけですよ！

ともあれ、まずはティガレックスとの馴れ初めから。といっても、ほぼすべてのハンターにとって、ティガレックスとまともに対峙したクエストといえば、「絶対強者」じゃないでしょうか（「忍び寄る気配」で無理矢理ティガレックスを狩ろうとしてさんざんな目にあったことは忘れておきます)。その頃のおいらといえば、「生涯ハンマーひと筋！」と思い込んだのも束の間、フルフルがどうにもこうにも討伐できずにアッサリ弓に転向。以降はハンマーと弓の2つで順調に狩りをしていた時期でありました。そしてついにきた『2nd』を象徴する轟竜・ティガレックスとのタイマン（＋オトモ付き)。ちなみに余談ですが、『MH』シリーズのモンスターで「強えええええ！」と思うヤツは数多いけど、「食われそうううううううう！」と感じるモンスターは、このティガレックスと『3（トライ)』のイビルジョーくらいなような気がします。あの噛みつきは絶対食う気マンマンです。そんなおっかないティガレックスですが、その頃には「自分も強くなったし、狩れるだろ！」という気になってました。



で、初戦の結果は……モーお手上げ。とにかくハンマーや弓の身軽さで華麗に避けて攻撃しようにも、横に広〜い猛ダッシュがどうにも避けられません。たまに避けられたと思ったらUターンして轢かれるわ、安心したところに雪玉をぶつけられるわ……。今見ればもちろん攻撃の隙もあるのですが、その頃の自分にとってのティガレックスは「ブレーキの壊れた人食いブルドーザー」。そして挑戦すること10数回目。ようやく出した結論は「避けられないならガードすればいいじゃない」。

ということで、それまで一度も使ったことがなかったランスと、「ガード性能＋」のスキルが発動する防具を作成！　そして強走薬をガブ飲みしてのゴリ押しガード戦法（ガード→頭を突く→ガード……）を実行！　数度のチャレンジの末に、ようやくティガレックスを討伐することができました……。でもその後遺症か、おしょうはガードなしではティガレックスを狩れない身体に……。

ただその後、Webの企画で某旅団の某団長（女キャラ＋太刀使い＋どんなときでも脚装備はデスギアフェルゼ）と挑んだチャレンジクエストでは、弓＋回避スキル装備での討伐に成功。さらに数々のクエストを経て、いつの間にかティガレックスへの恐怖心は薄れていきました。しかし、時は流れ、先日ふと思い立って新しいキャラ（大剣使い）でイチからスタートしてみると、最初にクエスト失敗となったのは「絶対強者」。うーん……やっぱりティガレックスって怖えなぁ……。

電撃PlayStation・西岡のエピソード
ティガレックス？　ああ彼ね……

『モンハン』で苦手なモンスターNo.1

あれなんですよ、自分、ヒステリックな人、苦手なんすよねぇ。ほら、なんかこう物事を全部大げさに受け止めちゃって、過剰に反応する人、いますよね？　こっちとしてはちょっとしたことしか言ってないつもりなのに、え？　そこまで？　って過剰とも思える反応が返ってくるような。いやいやいやちょっと待ってよって言いたくなるんだけど、もう遅い。とことんやる覚悟で向き合うしかなくなってるというか。あんな感覚なんですよ、ティガレックスは。ちょっと攻撃するとすぐ怒る（ような気がする)。いつも、まだそんなに攻撃してないじゃーん！　って言いながら突進を飛び込み回避してます。「もうちょっと落ち着いてハンターと向き合わないとだめだよー」とかオオナズチくんあたりに諭してほしいですね。ほんとすぐ怒るんだから、彼。そもそも彼なのか、彼女なのか、どうなんでしょうね、ティガレックス。あんな容姿で卵産んだりしてたら恐いですね(笑)。いつも咆哮するときのように、ガッガッて両手を踏ん張って、グギャーーーーーッて咆哮しながら卵産むんでしょうね、きっと。いや、そもそも卵じゃないかもしれませんけど。今ギルドカードを見てみたら、自分、ティガレックスを81頭も狩猟してました。でも…かなり苦手です自分、ティガレックス。正直言って恐いです。そういえば、村長上位の最高峰クエスト「モンスターハンター」初クリアのときも、ランスで高台の前でガチッと待ち構えて、突進をガードして突き刺さったところを攻撃、なんていう、とても電撃PlayStationの編集長とは思えない、人には到底見せられない守りに徹したプレイでティガをクリアしました。ええ、もちろん事故のないように強走薬グレートも飲みましたよ。凹むんですよねー、あの突進を受けちゃうと。だって基本、真っ直ぐに突っ込んでくるだけなのに、それを避けられなかった代償で大ダメージを受けちゃうわけで。避けられなかったショックと、大ダメージを受けたショックと、あと一撃食らったら落ちてしまう恐怖と。協力プレイのときなんて本気であせります。ガードのない武器だと、起き上がりに突進が向かってき



---

twitterでモンハンを語るコーナー

モンハンなう

僕達はティガレックス世代です

【電撃側の雑談参加者:kararemichi＝電撃ゲームメディア主筆・倉西、moo_SYUKYUKAI＝電撃PlayStation・西岡、gameosho＝電撃ゲームス・おしょう、AOGEYAROU＝電撃PlayStation・青毛野郎、ojsenpai＝電撃ゲームス・男塾先輩　※英字の名称はtwitterでのそれぞれのアカウント名になります。それ以外の名称は一般ユーザーの方となります】

kararemichi：はじめますよ、ティガレックス雑談。ちょっとあれなんですが、『2ndG』が発売されたときに「ティガレックス亜種がでる！」って勝手に思い込んでました。予想していた色は青。今思えば最悪なセンス。
moo_SYUKYUKAI：ティガ亜種は紫でしょー。勝手なイメージですがw
gameosho:自分は赤黒いイメージだったり。
dx_spring:いやー、緑ですなー。草むらからガバッと現れるんですよ。
moo_SYUKYUKAI：そもそも雪山でなぜあの色なのかとw　あ、砂漠にもいるか。
Shidoooo：ティガには48分かかってギリギリ討伐したきり会っていませんww
moo_SYUKYUKAI：僕もティガは今でも怖いんです……。某漫画雑誌コラボクエストのティガとかありえないよ！
kararemichi：あいつは手ごわかったなぁ。
_Tomocha:『2ndG』で初めて『モンハン』したんですけど、ずーっと1人でプレイして、最初に大きく立ちはだかった壁がティガレックスだった。絶対こんなの狩れねェって思ったよ。
gameosho：同じく。自分はハンマー→弓→ランスと武器変えてやっと狩れました。
chabin6：ティガに会うと、酔っぱらいオヤジに絡まれてる感じになります。とにかく…逃げたいw
RitzClose:初めてティガにあったあの日からしばらく、何度も夢に出てきてくれました。その後、2週間も狩れなかったです。
r_sorashiro:『2ndG』で初『モンハン』でしたが、採集クエストでティガレックスが出てきたときはもう本当に恐怖のあまり大絶叫しそうになりました…。その恐怖心を引きずったまま何度も対峙しましたが、いまだに慣れない相手です。
MAGI_S2：ティガを初めて狩ったときの武器は、ヘビィボウガンでしたw
Rinko71：ティガにはランスが一番確実だと思います。
MAGI_S2：今も怖いので、ガンランスとヘビィボウガンでしか行きません（キリッ
kinomasa:太刀だと無理だったので大剣担いで、振り向きに武器出し攻撃&回避を繰り返して、やっとの思いで討伐できたときは、かなりうれしかった。
ryoppe_block：「異常震域」をクリアしたときはすごい達成感でした。
Shidoooo：ティガ2頭を相手取るなんて頭おかしいちゃんうか！　と今でも思ってますw
keisuke_num765:ティガ2頭とか、初心者には怖すぎる！＞＜
_Tomocha：合流さえされなければ、体力が少ないぶん、ラクですよ！　千里眼必須！
Rohan1192：ランスを覚えたらラクになったなぁ、ティガは。
kararemichi：どのへんがラクになった印象です？
Rohan1192：部位破壊ですかね。尻尾以外、狙って攻撃しやすくなりました。
kararemichi：ランスはピンポイントで狙

twitter企画に関するお願い

こんにちはとかこんばんはとかです、倉西です。僕自身は今、タイミング的に「おはようございます」です。まずは、先日のツイッター企画に御参加いただいたみなさま、ありがとうございました。今後も機会がございましたら、よろしくお願いいたします。さて。「狩られ道亜種」の方にも少し書かせていただきましたが、ここでもあらためまして。今後も、電撃各誌ではツイッターを使用した企画を掲載させていただくと思うのですが、あらかじめ御了 （右ページへ)



ていて、やられるのが5秒前からわかってるなんていう悲惨な状況もあります。「あーおれやられるー」なんて少しスローモーションに画面が見えたりしますよね、そういうときって。まあそんなわけでいつもティガレックスとはアイテムや罠を使って全力で向き合います。「受けてから攻撃する」なんていうプロレス的な余裕はまったくなしです。どちらかというとマイク・タイソンです。何もさせないで狩る……そんな完封勝利が理想です。例えが古いなこれ…。

そんなに苦手ならやらなければいいじゃん、と思いますよね？　これが、また『2nd』はずるかった。やらなきゃいけない理由があったんです。だってレックス装備の性能がいいんですよ！　まあ看板モンスターでしたからね、その素材を使う装備はいいはずですわ。あんまり便利すぎて、一度レックス装備を使うとなかなか離れられなくなっちゃいます。「早食い」のスキルが脚光を浴びたのはレックス装備のおかげですね。そうそう！　もう1つレックス装備の好きなところ！　女性ハンターを後ろから見るとお尻が見えるとこですね。男性ハンターなんてどうでもいいです。むしろケツ見せんなと。自分、じつはお尻には結構うるさいんですよねぇ。カプコンのACTに出てくる女性キャラクターって、自分好みなキャラが多いんですよ！　『ディノクライシス2』のレジーナとか、『ゴッドハンド』のオリヴィアとか。ACTですから、きちんと筋肉のついた肉体美を持った女性が描かれています。『モンハン』の女性ハンターもその系譜ですね。『モンハン』の新作が出ると最初は女性ハンターを選んでしまうのはそういう理由です。

僕、そんなにゲームはヘタじゃないほうだと思うんですけど、協力プレイでティガレックスに行ったときの自分は見ないでください。あの…飛び込み回避ばっかりしてます。きゃーっ！　ザザー。あぶねーっ！　ザザー。よせばいいのに、双剣とかでいっちゃうんですよね。ガードができないので、怒り突進を安全に避けるには飛び込み回避が鉄板です。で、シビレ罠とかにかかったら、わーっと行って乱舞したりしますが、かな〜り働き悪いです…。だって恐いんだもん。

恐いし苦手ですけど、好きか嫌いかって聞かれたら、かなり好きですね、ティガレックス。迫力があるし、かっこいい。黄色と青のツートンカラーもすごくあってます。『2nd』のティガレックス、『2ndG』のナルガクルガといった、各作品の看板モンスターは、デザインから動きまで、かなり時間をかけて作られているので、印象に深く残りますよね。そんなわけで、僕は、きっとずっとティガが苦手なんだと思います……。



◀ティガレックスの頭を部位破壊するのって勇気いりますよねぇ。顔ちかっ！



電撃PlayStation・青毛野郎のエピソード

OPムービーの轟竜に思いをはせる

マフモフなハンターさんの運命は!?

ティガ！　勇気が！　いや、ごめんなさいなんでもないです。というわけで、普段は電プレで『モンハン』の記事をメインに担当しているAOGこと青毛野郎です。

さて今回、ティガレックスについての思い出を書けとのこと。ティガレックスといえば、いつも思い出されるのが、『2nd』のオープニングムービー。マフモフ装備と骨刀【狼牙】(たぶん）でティガレックスに立ち向かうハンターさん！　武器も防具も強化している可能性はありますが、なかなかしんどそうです。というわけで、前述の武具でティガレックス狩猟に挑んでみました！　ムービーの最後で3人そろうので、クエストは集会所クエスト★5「絶対強者」を選択。砥石、薬草、回復薬、回復薬グレート、こんがり肉など、定番アイテム以外ではムービー中で閃光玉を使っていたので、5個持ち込みました。それだけだと不安なので、シビレ罠（調合素材含む）も用意。アイルーキッチンはムービーだとボヤ騒ぎを起こしていたので、今回は封印しました。武具も強化しちゃうとつまらないかなーと思ってレベル1のまま。つまり防御力6！　待ってろティガレックス！

と、血気盛んに雪化粧が美しい雪山に旅立ったAOGは、果たして、50回くらい返り討ちに遭いましたとさ。ギャフン！　ゴメン、ムリ。心が折れました。まず、体力が100で防御力が6だと、相手が怒ってなくても、よくて2撃でやられちゃうのです。攻撃を食らって吹っ飛ぶ→起き上がりに攻撃される→「力尽きました」の流れがしんどすぎる……。咆哮をかわせなかったときはもう、神に祈るばかりです。ときどきティガレックスさんが優しさを見せてくれて、バックジャンプとかしてくれるのですが……。猛ダッシュなんて、当たりどころによっては体力を9割奪われるので、体力は常時100が基本。ティガレックスが向きを変えるときの脚や尻尾に当たって減ったら、それだけで危険領域です。ちょっとのダメージだからと回復をおこたったばかりに、これまで何度力尽きたことか……。

ていうか、冷静に考えてみると、そもそもあんまり太刀を使ったことないんだよねー。で、困ったのが、武器の斬れ味ゲージが黄色までなので、部位によっては弾かれること。とくに攻撃範囲が広い斬り下がりが前脚に当たることが多かったです。あの、弾かれ硬直中の「やべえ、やられる」的なドキドキ感といったら……。心臓に悪すぎますね、あれ。 普段はG級でバリバリ狩ってるオレとしては、正直装備がどんなものだろうと、下位のモンスターを狩るのなんぞ楽勝ですよと思っておりました。ティガレックスに対しても、初めて出会ったときの恐怖感を、もう感じることはないだろうと思っておりました。……うん、思い上がっておりました！　というか、ティガレックスって本当に手ごわいモンスターだと思わされました。シビレ罠と閃光玉で動きを止めまくれば簡単に狩猟できちゃうでしょとか思った自分が甘かった…。

というわけで、『2nd』のオープニングムービーのハンターさんは非常に危機一髪的な状況だったんだなあと、しみじみ思ったAOGでした。



自宅警備員・ダイックのエピソード

雪山の妖精に片思い

ティガレックス様は神様です

お久しぶりのみなさまこんにちは、貴様など存ぜぬわという方もこんにちは。旋律を知らない狩猟笛使いことSukiyakiさんことダイックです。かつて「電撃モンハンWEB」でプレイ日記を書かせていただき、チーム・スキヤキの足を引っ張るという役目をがんばっていました。最近はハンターから普通の女の子に戻り「肉食男子に追われたい！」とラージャンに狩られる生活を送っていましたが、今回担当編集の男塾先輩に「思い出を語れ」と言われたので、こういう場所をいただきました。

ティガレックス。『モンスターハンター』といえば轟竜というイメージがあり、プレイをする前からそのお姿は何度もいろいろなところで拝見しておりました。ハンター生活をスタートさせ、ガウシカたんやポポたんを狩猟笛でいじめながら採集を中心に余裕ぶっこきながらやっていたころ、「忍び寄る気配」で対面したあの日。宙を舞いながら、真っ白な吹雪の向こう側で大暴れするオレンジとブルーの存在が、まさしく神に見えました。

あのお方を狩る？　ウソでしょ？　自分をだましながら村長クエストを進めて、やがてぶち当たる神の領域。ドドブランゴやフルフルなどのモンスターを乗り越えやってきた雪山ですが、巨体で地を揺らし雪原をはね回る彼を目の前にして、どこをいつどうやって攻撃すればいいのか、さっぱり見当がつきません。あの移動速度、ムリ。よっこらせっと狩猟笛を構えると100%突進されちゃうくらい息がピッタリ。こりゃー私の狩猟笛、というかテクニックじゃ狩れないわー！

最近問題視される、消費しない若者よろしく私も倹約に努めており、それまで罠も使わず食事もろくにしていなかったのですが、あまりの狩られっぷりにようやく閃光玉を使うということを学んだ相手でもありました。そして、モンスターの動きを読むことの大事さというか、読まないと動けないんだぜという根本的なことを体に刻んだのでした。でも、記憶に残る狩猟笛での狩猟成功は1回くらいで、その後はセカンド武器として使い始めていた太刀に移行していったのでした。小回りサイコー！

ダイックラニシの敵はダイックラニシ

そして、私にはもう1つの顔があります。狩られ道SEIICHIさんとタッグを組んだあの伝説の自称ハイパーメディアアーティスト集団“ダイックラニシ”の足かせ担当Rollyです。私欲にまみれた活動内容はそれはひどいものでしたが、とくにひどかったのがラストライブ。2人してすっぱだかになり、大連続狩猟をやっちまったものですから阿鼻叫喚がノンストップ。「ダイヤモンドダスト」のティガレックスで期待を裏切らないSEIICHI＆Rollyダブルオチ。ペイントボールを当てる勇気すらなく山の上から眺めていましたひどい。と書いてきましたが、ティガレックス以上にやっかいなモンスターはSEIICHI以外にいないんですけどねっ☆





えますもんね。
tc_reaf：ハンマーもラクですよー。
moo_SYUKYUKAI：振り向き時の攻撃を覚えるとラクですよねー。
kararemichi：振り向き時に攻撃って？どういうこと？
ryoppe_block：ティガが方向転換する先を狙って溜め3を振り下ろすんです。
Fartis1107：ティガを効率よく気絶状態にさせられると、結構楽しいですよねぇ。
kararemichi：あ、ナルガクルガ狩猟でよくやるヤツね。そうか、ティガレックスにもいけるな……って、ビギナー発言orz
_Tomocha：今では、ハンマー、狩猟笛で気絶を狙うのが楽しい♪
kararemichi：気絶状態にさせるのは気持ちいいですよねぇ。Jast25'sのお二人とか、めちゃめちゃうまいですもん。ほれぼれするくらい、かっこいい。
masima1211：最近は弓でしか狩れてない。
gameosho：弓+回避重視装備で挑んだときはたしかに順調でしたな〜。
dx_spring：最初はヘビィボウガンだったけど閃光玉使い出してからはハンマー一直線だなぁ。頭と左脚あたりが狙い目でw
kararemichi：教えてください。なぜ左脚なんですか？
dx_spring：結構前でうろ覚えですが、前爪攻撃はこないし、尻尾攻撃がきても個人的に回避のタイミングが合わせやすい素敵ポイントだった気がします。
kararemichi：さっきちょっとチェックしてみて驚いたのですが、「狩られ道」全200ページのうちの、20ページ目くらいでティガレックスを狩ってました(村長クエスト)。アイツも案外、やるヤツだったんだなと思いました。
gameosho：⊂二二二（＾ω＾）二⊃
←ティガレックスの攻撃範囲の広さのイメージはコレw
ojsenpai：⊂二二二（＾ω＾）二⊃
⊂二二二（＾ω＾）二⊃
そしてこれが「異常震域」のイメージw
kararemichi：あれ、でも横に広くて前後に狭いんですよね(薄いというイメージです)。なので、回転回避でけっこういけますよ！
kinomasa：ティガに向かって抜ける様に回避すればOKって聞きますが、10回に1回ぐらいしか成功しないですw
kararemichi：気持ちですが、脇の下を外側に向かうように、微妙にナナメに転がり抜けるイメージです。
ojsenpai：ティガの脇に向かって回避できる人は尊敬する。編集長になったほうがいい。
kararemichi：すでに編集長になって辞めた。
moo_SYUKYUKAI：いま編集長。
gameosho：おいらも2〜3回成功したYO！
kararemichi：編集長経験者は負けず嫌い。
AOGEYAROU：まあ、編集長も元編集長もたいしたことないから大丈夫です。編集長なんてリハビリとかいいわけしてG級装備なのに、上位モンスター相手に3落ちですから。
kararemichi：もはや俺以下。
UD2：目をつむってプレイしていたと思われ。
moo_SYUKYUKAI：ちなみにそのときはレイアでした^^
meltsea：閃光玉の有無で難易度がだいぶ変わるモンスターですな。
Fartis1107：忘れたらパニックです。
meltsea：あと、サイズでも影響が…デカイと惨劇が起こりますww
ojsenpai：自分にもそうやって何かに対しての怒りに震えて叫んだ時代がありました。
kararemichi：あ、もう時間か。最後は青毛がしめます！
AOGEYAROU：焼酎入れすぎた。
kararemichi：orz
AOGEYAROU：乙です。
gameosho：なんちう素オチ。
moo_SYUKYUKAI：お疲れサマーソルト！

twitter企画に関するお願い

承いただきたい点がございます。僕たちの企画に関連してツイートしていただいた内容、また、ツイートしてくださった方のアカウント名は、事前事後の連絡なしに雑誌誌面に掲載される場合があります。御了承ください。ツイッターというサービスの公共性、また、Twitter社が示したツイート内容の権利に関する考え方に従い、事前にお願いいたしました。この点を御了承いただいたうえで、ぜひぜひ！　積極的に御参加ください。どうぞ、よろしくお願いいたします。

素早い立ち回りでモンスターを斬り続ける!!

片手剣の立ち回りやすさは全武器のなかでも随一で、初心者でも扱いやすい。火力不足になりがちな点を圧倒的な手数で補ったり、仲間のフォローのしやすさを最大限に生かしたりして狩猟しよう。

モンスターハンター3（トライ）

発売中（2009年8月1日発売）	通常版：¥7,340（税込）／限定版：¥8,490（税込）※		
Wii	ジャンル	ACT（ハンティングアクション）	ACT
	メーカー	カプコン	協力
	備考	プレイ人数：1〜4人／オンライン対応（有料）	

武器特集 第7弾 片手剣

立ち回りの機敏さと隙の小さい攻撃がウリ



片手剣は、全体的に攻撃の動作が小さく、攻撃後の隙もすべて回転回避でキャンセルできる。それに加えてガードもできるので、モンスターの攻撃に対処しやすく立ち回りやすい。欠点は、リーチの短さとやや攻撃力不足なこと。そのため、間合いを調整しにくい水中では立ち回りにくく、体力が多いモンスターも苦手となる。片手剣の性能を理解し、知識とテクニックで立ち回りを強化して欠点を補おう。

片手剣の魅力1 立ち回りやすい武器

片手剣の攻撃は、発生が早く隙も小さいので、連係の途中で回転回避に移行しやすい。また、武器出し状態の移動速度と納刀が速いことから、モンスターの攻撃をかわすことに関してはずば抜けた性能を持っている。



◀納刀の速さは、狩猟においてかなり重要な要素の1つ。片手剣ならモンスターの攻撃の予備動作を見てから納刀しても、緊急回避が間に合う場面が多い。

片手剣の魅力2 仲間の補助がしやすい

納刀状態に限らず、武器出し状態でもアイテムを使うことができるのは、片手剣ならではの性能。同じエリアにいる仲間に効果がある生命の粉塵や回復笛などをとっさに使えるので、仲間のピンチを救いやすい。



◀アイテムを使うことを重視するなら片手剣を装備したい。連係を決めている最中でも、チャンスが訪れたら閃光玉や落とし穴などをすぐに使用できる。

片手剣の魅力3 覚えることが少なくてすむ

片手剣独自のシステムは少なく、基本となる連係も複雑ではないため覚えやすい。片手剣を使ったことがないハンターはもちろん、『MH』シリーズをプレイしたことがない人でもすぐに使いこなせる扱いやすい武器だ。



◀攻撃アクションにクセがなく、複雑なシステムを覚える必要もない。操作が簡単で思うままに行動できるので、モンスターの狩猟もスムーズに行えるだろう。

片手剣の魅力4 属性が付加された武器が豊富

オススメの武器には、火属性、水属性、氷属性、雷属性、毒属性の5種類を選んでいるが、ほかにも龍属性、麻痺属性、睡眠属性がある。あらゆる属性を用意し、モンスターやメンバーに応じて武器を選択していこう。



◀属性付きの武器は片手剣が最も多い。モンスターを足止めできる麻痺属性が付加された武器を装備すれば、補助役に特化したプレイスタイルも可能となる。

片手剣を語る!! 初心を思い出させる使い慣れた武器

個人的に思っている片手剣のいいところは、ほどよい手加減ができること。最終段階まで強化したほかの武器では、狩猟がかなり早く感じるんです。モンスターが頻繁にひるんでほぼ足止め状態になることもあり、閃光玉とか落とし穴を使うとさらに助長される感じ。そういう圧倒的なハンターパワーを見せつける狩猟もいいんですが、モンスターとのアクション的なやり取りをしたいときは、片手剣を装備してます。ただ、あくまでも武器の種類による手加減であって、強化していない武器をあえて使うことはないし、狩猟も全力を出し切ります。モンスターの隙を見つけては限界まで連係を叩き込み、ギリギリで攻撃をかわす。強いモンスターになると、こういったシビアな立ち回りを繰り返してもすぐには討伐できないため、地道にダメージを積み重ねながら狩猟していた感覚がよみがえってきて、無性に楽しくなります（笑）。**（ライター：コジ）**

アイテム使用 武器出し状態のままアイテムを使える

片手剣は、武器出し状態でアイテムを使用できる唯一の武器。納刀しなくてもいいので、とっさの状況ですぐにアイテムを使えるのが利点だ。なお、フリースタイル操作とクラシック操作2は、ボタンを押せばすぐにアイテムを使用できるが、クラシック操作1の場合は一度ガードを行ってからボタンを押す必要があるので、前者2つの操作方法と比べてアイテムを使うのが多少遅くなってしまう。



▲罠やタル爆弾などを設置するときに便利。チャンスが訪れたらすぐに設置しよう。

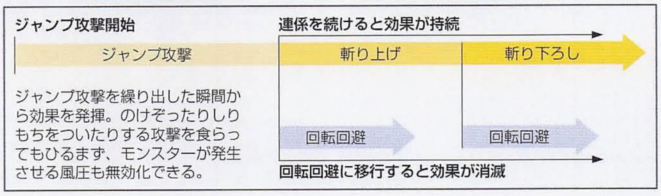


▲片手剣はたいまつを持ちながら攻撃できる。暗闇の洞窟で狩猟するときに活用しよう。

スーパーアーマー ジャンプ攻撃後もしばらく効果を得られる

スーパーアーマーの効果は、ジャンプ攻撃（突進斬り）を繰り出したときに得られる。ジャンプ攻撃を繰り出してから一定時間効果が続くため、ジャンプ攻撃から斬り上げ→斬り下ろしの連係を出している間もスーパーアーマーの効果を得られるのだ。ただし、途中で攻撃を回転回避でキャンセルすると、その瞬間からスーパーアーマーの効果がなくなり、モンスターの攻撃の影響を受けてしまう。

■ジャンプ攻撃（突進斬り）のスーパーアーマーの効果の仕組み

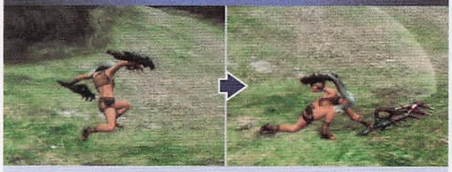


盾攻撃の性能と使い方 盾攻撃とバックナックルは、片手剣の攻撃のなかで数少ない打撃系統。この攻撃を当て続ければモンスターのスタミナを奪えるほか、頭に当て続けると気絶させることが可能。また、ボルボロスの頭の部位破壊もできる。欠点は、武器に備わっている属性が攻撃に付加されないこと。与えるダメージはほかの攻撃よりも低くなりがちなので、盾攻撃からの連係を主力にするなら攻撃力が高い武器を装備し、盾攻撃を狙い続けてスタミナを奪うことに特化した立ち回りをしよう。

攻撃アクション　一連の連係の流れに加えて、単発で役立つ攻撃を覚えよう

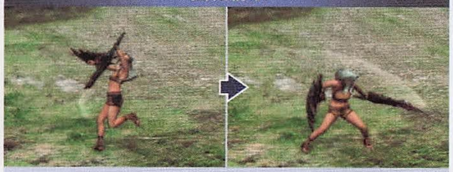
片手剣で主力となる攻撃は少なく、連係も基本的に1つ覚えるだけでいい。攻めの起点となる攻撃はジャンプ攻撃で、ここから斬り上げの連係へとつなぎ、連係が終わったら回転斬りで締めよう。また、斬り上げや斬り下ろしは、ある程度高い場所まで攻撃が届く。高い位置にある部位を正確に狙いたいときはこれらを使おう。

ジャンプ攻撃（武器出し攻撃）



前方にジャンプしながら剣を縦に振り下ろす。離れた位置からでも攻撃が届き、スーパーアーマーの効果も得られるので、連係を狙うときのメインとなる。普段からモンスターを正面にとらえておき、斬り上げからの連係を当てやすくしよう。

回転斬り



体を1回転させながら右から左へと剣をなぎ払う。ほかの攻撃よりも攻撃力がやや高く、斬り上げ以降の連係からいつでも出せるので、連係の締めとして役立つ。そのほか、モンスターのわずかな隙に1発だけ攻撃を決めたいときにも使える。

斬り上げ→斬り下ろし→横斬り→水平斬り→斬り上げ



剣を斜め上方に振り上げる攻撃から横斬りまで派生させ、水平斬り→斬り上げへとつなぐ。剣盾コンボに派生させるよりも与えるダメージが大きく、手数を稼ぎやすいのがポイント。また、協力プレイにおいては、仲間を吹き飛ばす心配もなく安心して連係を繰り出せる。主にジャンプ攻撃から連係で繰り出し、適度なところで回転斬りへ派生させよう。なお、特定の部位を正確に狙いたいときは、ハンターの向きを調整しながら斬り上げ→斬り下ろしの2発の連係を繰り返すといい。

スキル考察　片手剣の特性を伸ばすスキルか短所を補うスキルを発動させる

素早い動きが可能でガードもできる片手剣は、スキルを発動させなくても十分に立ち回れる。そのため基本的に発動させるスキルは自由でいいが、武器出し状態でアイテムを使用できることを生かせるスキルを発動させておくと、片手剣の特性を伸ばせる。スキル「広域化＋」を発動させれば、協力プレイで仲間のフォローができ、スキル「罠師」を発動させると、一瞬の隙でも逃さずモンスターを罠にはめられるようになる。スキル「広域化＋」を発動させるときは、スキルポイントが20ある慈愛のピアスが便利だ。また、与えるダメージの低さを補うスキルも有効。オススメは、属性を高めるスキル「属性攻撃強化」と「状態異常攻撃強化」の2つ。前者はラギアシリーズ、後者はブナハGシリーズを軸にするとスキル「業物」も発動させられるうえ、剣聖のピアスや慈愛のピアスとも合わせやすい。

■オススメの防具と主なスキル系統

防具	スキル系統
アロイGシリーズ	研ぎ師、高速設置
ガブルGシリーズ	食事
剣聖のピアス	心眼
慈愛のピアス	広域
ネブラGシリーズ	特殊攻撃
バンギスシリーズ	匠、攻撃
ブナハGシリーズ	特殊攻撃、斬れ味
ヘリオス（セレネ）Gシリーズ	匠
ラギアシリーズ	属性攻撃、斬れ味
リノプロGシリーズ	食事

■片手剣と相性がいいスキル

スキル	スキルポイント	スキルを発動させたときの利点
斬れ味レベル+1	匠+15	武器の斬れ味ゲージを伸ばす効果があり、色の段階が上がると与えるダメージが上がる。スキルを発動させたときに青や白になる武器ほど有効。
広域化+1、+2	広域+10、+20	一部のアイテムを使用したときに、同じエリアにいる仲間にも効果がおよぶ。効果のあるアイテムと効果の度合いについてはP.54を参照。
攻撃力UP【小】、【中】、【大】	攻撃+10、+15、+20	武器の攻撃力が上がる。属性による追加ダメージには影響がないので、スキルポイントに余裕があるときに発動させておく程度で構わない。
状態異常攻撃強化	特殊攻撃+10	武器に付加された状態異常の蓄積値が上がる。毒、麻痺、睡眠属性が付加された武器に効果があり、モンスターを状態異常にさせやすくなる。
心眼	剣術+10	攻撃が弾かれなくなる。片手剣のウリである立ち回りやすさが損なわれないように、肉質が硬いモンスターを狩猟する際に発動させるといい。
属性攻撃強化	属性攻撃+10	武器に付加された属性値が上がる。片手剣は属性による追加ダメージの占める割合が大きく、スキル「攻撃力UP」よりも優先したいところ。
砥石使用高速化	研ぎ師+10	砥石を使ったときの時間が短くなる。手数が多く、斬れ味が落ちやすい片手剣とはかなり相性がいいので、できるだけ発動させておきたい。
早食い+1、+2	食事+10、+15	食べたり飲んだりするアイテムの使用動作が早くなる。普段はあまり必要のないスキルだが、スキル「広域+」と同時に発動させれば使いやすくなる。
業物	斬れ味+10	武器の斬れ味の減少を抑える効果がある。高い斬れ味を維持するためにも、このスキルかスキル「砥石使用高速化」のどちらかは発動させておこう。
罠師	高速設置+10	落とし穴やシビレ罠などの調合成功率が100%になり、設置するスピードも速くなる。武器出し状態でも設置できる片手剣だと有効に活用できる。

オススメの武器　属性が付加された武器

片手剣はほかの武器と比べて攻撃力が低めなので、属性が付加されている武器を装備したほうがより大きなダメージを与えやすい。各属性の武器を用意して、モンスターごとに使い分けていこう。なお、毒属性が付加されたトキシックファングは、数回毒状態にさせるぐらいの手数を稼げるなら、どのモンスターにも有効となる。

■オススメの武器の性能と生産・強化方法

イフリートマロウ

攻撃力	属性	会心率	スロット
238	火440	0%	—

生産・強化方法と必要素材

ボーントマホーク	へんなクチバシ×1、竜骨【中】×4、極彩色の羽根×3
▼ペッコチョッパー	火打石×3、極彩色の羽根×2、鬼人薬グレート×1
▼バーンエッジ	火竜の甲殻×5、火炎袋×3、火竜の骨髄×2
▼イフリートマロウ	火竜の堅殻×5、火竜の延髄×2、火竜の紅玉×1

デプスストライカー

攻撃力	属性	会心率	スロット
252	水340	10%	2

生産・強化方法と必要素材

シーストライカー	湾曲した龍角×2、大海龍の甲皮×5、神秘の発光体×1
▼デプスストライカー	湾曲した龍角×4、深淵の龍玉×1、海竜の蒼玉×2

ナールドボッシェ

攻撃力	属性	会心率	スロット
238	氷420	40%	1

生産・強化方法と必要素材

アサシンカリンガ	ドラグライト鉱石×3、マカライト鉱石×6、大地の結晶×8
▼アイシクルスパイク	氷牙竜の棘×1、氷牙竜の甲殻×3、氷結晶×10
▼アイシクルスパイク改	氷牙竜の棘×3、氷牙竜の爪×2、氷結袋×3
▼ナールドボッシェ	氷牙竜の鋭爪×4、氷牙竜の堅殻×5、凍結袋×3

雷迅剣ミカツチ天

攻撃力	属性	会心率	スロット
252	雷350	10%	1

生産・強化方法と必要素材

ボーントマホーク	へんなクチバシ×1、竜骨【中】×4、極彩色の羽根×3
▼ラギアソード	海竜の角×2、海竜の鱗×5、ライトクリスタル×3
▼ハイラギアソード	海竜の逆鱗×2、海竜の背電殻×3、竜玉×2
▼雷迅剣ミカツチ天	海竜の上鱗×5、海竜の鋭爪×3、海竜の蒼玉×1

トキシックファング

攻撃力	属性	会心率	スロット
252	毒390	0%	1

生産・強化方法と必要素材

アサシンカリンガ	ドラグライト鉱石×3、マカライト鉱石×6、大地の結晶×8
▼シャドウサーベル	毒袋×3、ブヨブヨした皮×5、アイシスメタル×4
▼シャドウサーベル改	毒袋×5、不気味な皮×3、マレコガネ×5
▼トキシックファング	猛毒袋×4、不気味な上皮×4、おそろしいクチ×3

罠の使い方と罠師の有効性

各種罠は確実に成功する状況で設置するのが理想。安全な場所に罠を設置し、その場所にモンスターを誘導する方法もあるが、罠にはめる前にエリア移動される可能性があるためオススメはできない。ダウン中をはじめ、麻痺状態やめまい状態から復帰する直前、エリア移動の着地、隙が大きい攻撃を繰り出している最中などに罠を設置し、確実に罠にはめよう。スキル「罠師」を発動させていれば、普段は罠にはめられない場面でも狙えるため、格段に成功率が高くなる。

狩猟の実践　隙にジャンプ攻撃を合わせて連係に持ち込む

片手剣は、リーチが短いため弱点よりも脚を優先的に狙い、ダウンさせてから弱点の部位を狙うのが基本となる。攻撃するときは、モンスターの攻撃をかわしてその隙にジャンプ攻撃（水中なら突進斬り）で斬りかかる。ここから斬り上げへと続く連係を決めていき、モンスターが次の攻撃を繰り出してきたらタイミングよく回転回避でかわそう。モンスターの攻撃の隙が小さいときは、ジャンプ攻撃を当てたあとすぐに回転回避を使うのも手だ。わずかな隙にジャンプ攻撃を繰り出し、とにかく手数を稼ぐことを考えていこう。なお、連係を決めているときにハンターの向きがずれてしまったら、連係をやめてハンターの向きを直すか、回転回避で攻撃できる位置まで移動してすぐに斬り上げからの連係を決めていくとスムーズに立ち回ることができる。



▲弱点が低い位置にある一部のモンスターは、直接弱点を狙えるのでダウンさせる必要はない。

■片手剣の基本的な立ち回りの流れ

①ジャンプ攻撃（武器出し攻撃）＆突進斬りでモンスターに攻撃する

②モンスターが攻撃を繰り出すタイミングまで連係を決める

③回転回避でモンスターの攻撃をかわす

（①に戻る）

片手剣で特定の部位破壊を狙う

片手剣はリーチが短いものの小回りが効いて攻撃チャンスをものにしやすいため、特定の部位破壊を狙うときに役に立つ。例えばベリオロスの棘は、片手剣だと素早い動きに対応しやすく、まめにダメージを与えられるので、ほかの武器よりも部位破壊しやすい。ギギネブラの腹毒腺やボルボロスの両腕は、片手剣なら下に潜り込んで対象の部位に連係を決めやすく、部位破壊を達成しやすいのだ。



▲高い位置にある尻尾を切断したいなら、ダウンしているときに一気に大ダメージを与えよう。

協力プレイで仲間の補助を担当する

片手剣は、スキル「広域化＋」を発動させると仲間の補助をしやすくなる。スキルの効果が影響するアイテムは右のとおりで、体力が回復するアイテムはもちろん、属性やられを治すアイテムでも有効。イビルジョーの狩猟では、防御力ダウンを治す忍耐の種と龍属性やられを治す龍殺しの実が役立つ。また、ギギネブラの狩猟では毒状態を治す解毒薬、ベリオロスの狩猟では氷属性やられを治す氷散の粒、ラギアクルスの狩猟では雷属性やられを治す雷静の種を持っていくのがオススメ。普段から仲間の体力とアイコンを見ておき、仲間がピンチになったらすぐにアイテムを使って治そう。

■スキル「広域化＋」の効果があるアイテム

効果があるアイテム	効果	
	広域化＋1	広域化＋2
薬草	半分の回復量	通常と同じ
回復薬	半分の回復量	通常と同じ
解毒薬	通常と同じ	通常と同じ
怪力の種	半分の攻撃力UP	通常と同じ
忍耐の種	半分の防御力UP	通常と同じ
火消しの実	半分の時間	
水守の種		
雷静の種		
氷散の粒		
龍殺しの実		

モンスター別基本の立ち回り　わずかな攻撃チャンスでも逃さず連係を決める

モンスター別の立ち回りでは、ジャンプ攻撃で斬り込めるチャンスと回転回避でかわすタイミングを中心に、狩猟する際のポイントを解説していく。なお、各モンスターのデータは、左から順にダメージが通りやすい部位や有効な属性を示しており、オススメの武器は、ダメージを与えやすいものを掲載している。

アグナコトル

有効な部位	胸、胴、頭、首
有効な属性	水属性(頭、胸)
オススメの武器	デプスストライカー

攻撃後は右半身側に移動して回転攻撃を警戒しよう

アグナコトルの攻撃は、どれもかわすことに成功すれば、基本的にジャンプ攻撃から連係を叩き込める。アグナコトルが振り向いたら右半身側に回転回避をして、2段かみつきや連続ついばみをかわそう。その際に注意したいのは、回転攻撃を繰り出してきたときの尻尾の攻撃。手堅くガードするか、攻撃を引き付けて回転回避の無敵時間でかわそう。なお、アグナコトルが地中に潜り始めたら、すぐに納刀して離れ、次の攻撃に備えよう。



▲2段かみつきは、前脚にも攻撃判定がある。吹き飛ばされないように、背後に回り込むか、攻撃が終わるのを待とう。

イビルジョー

有効な部位	頭、胸／胸(怒り状態)
有効な属性	龍属性、雷属性(胸)
オススメの武器	雷迅剣ミカツチ天

安全な左脚に連係を決めながら体当たりに対処しよう

イビルジョーは、右脚の広範囲を攻撃する四股踏みを繰り出すので、基本的に左脚を狙ったほうが安全だ。左右連続かみつき、尻尾攻撃、岩飛ばしなどを繰り出したあとの隙に、ジャンプ攻撃から連係を叩き込んでいこう。その際、体当たりを常に警戒しておくこと。隙が大きい回転斬りは連係で使わず、体当たりの予備動作を見たら攻撃をやめてガードしよう。ほかの攻撃は、予備動作を見て回転回避を使って背後に移動するとかわしやすい。



▲怒り状態のときに繰り出してくる龍ブレスは、イビルジョーの足もとに潜り込んでかわすか、ガードで対応しよう。

ウラガンキン

有効な部位	腹、尻尾
有効な属性	水属性、龍属性(頭、腹、尻尾先端)
オススメの武器	トキシックファング

近距離で繰り出す攻撃で回避行動を使い分けよう

攻撃チャンスは、強顎スタンプ、連続顎スタンプ、尻尾振り回し攻撃など。これらの攻撃の隙に側面や背後から連係を狙おう。連係を決めている際は体当たりを警戒しておくこと。早めに連係をやめて、体当たりがきたらガードしよう。連続顎スタンプ、尻尾振り回しは、回転回避ですぐに背後に回り込めばかわせる。強顎スタンプは背後に回り込んだあとに地震をガードし、睡眠ガス（怒り状態では火炎ガス）は尻尾の先端まで移動しよう。



▲睡眠ガスと火炎ガスは、尻尾の先端部分の真下にいれば当たらない。攻撃中に斬り上げ→斬り下ろしを尻尾に決めよう。

ギギネブラ

有効な部位	腹、頭、後脚
有効な属性	火属性(頭、首、腹、尻尾)
オススメの武器	イフリートマロウ

連係を決めている最中に背後に回り込んでおこう

ハンターの近くで隙を見せたときは、すべて攻撃チャンスになる。ジャンプ移動や落下攻撃の隙を狙うときは、ジャンプ攻撃のスーパーアーマーの効果で風圧を無効化しよう。前方から連係を決めるときは、伸縮かみつきを食らわないように首の根元あたりまで斬り込み、3発ぐらい攻撃を決めたら回転回避で腹の下に潜り込んで再び連係を決めるといい。叩きつけや毒ガス噴出を繰り出してきたら、回転回避で背後まで移動してかわそう。



▲連係を決めている最中に天井に張り付いたら、拘束攻撃を繰り出す可能性が高い。地面に映る影のほうを向いてガードしよう。

クルペッコ

有効な部位	頭、胴、胸
有効な属性	氷属性、水属性(頭、翼)
オススメの武器	ナールドボッシェ

足もとに潜り込み、バックジャンプ火打ち攻撃を警戒しよう

足もとで連係を決めていれば、ほとんど攻撃を食らうことはないので、積極的にジャンプ攻撃で斬りかかろう。このときに注意したいのは、バックジャンプ火打ち攻撃。両翼を広げて少し溜める予備動作があるので、これを見たら回転回避で側面に移動しよう。似たような予備動作で風圧が発生するバックジャンプも出すが、この行動なら風圧もかわせる。なお、火打ち攻撃に関しては、予備動作を見て回転回避で背後に回り込んでかわそう。



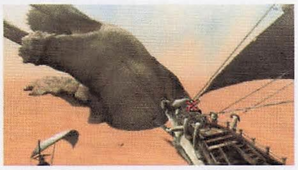
▲近くで繰り出す回転尻尾攻撃は、予備動作を見てタイミングよく交差するように回転回避を繰り出せばかわすことができる。

ジエン・モーラン

有効な部位	口、背ビレ、腹
有効な属性	氷属性、龍属性(口、腹、背ビレ)
オススメの武器	ナールドボッシェ

遠距離ではバリスタ、近距離では大砲を撃っていこう

エリア1では、背中に乗れるときに弱点の背ビレに連係を叩き込んでいこう。その際、斬り上げを連係の起点にすると攻撃位置がずれにくくなる。背中に乗れないときは、ジエン・モーランが離れているならバリスタ、近くにいるなら大砲を撃ち分けよう。エリア2でも同様に、バリスタと大砲を撃ち分けるのが基本だ。拘束用バリスタと大銅鑼でジエン・モーランの進攻を遅らせながら、ひたすらバリスタと大砲を撃ち続けるといい。



▲エリア1では、叩きつけに大銅鑼、強突進に撃龍槍を合わせるのがポイント。確実に決めれば、撃龍船を守りやすくなる。

片手剣の水中での狩猟

片手剣は、水中だと突進斬り→斬り上げ→回転斬り上げという連係を繰り出せる。基本の立ち回りは地上と変わらないが、水中ではさらに工夫が必要。連係を決めているときにモンスターが離れたら、リーチの短さを補うために前方向に移動する回転回避（左スティックを入力しない）を出してモンスターに近づき、斬り上げから連係を決めていこう。また、水中ではハンターの向きがずれやすいので、回転斬り上げ→回転斬りで連係を締めてまめに向きを調整しよう。

チャナガブル

有効な部位	提灯、腹、背中(膨張時)
有効な属性	雷属性(背中、提灯)
オススメの武器	雷迅剣ミカツチ天

振り向きに回転回避を合わせて安全な側面に移動しよう

最初に釣りカエルで地上に引き上げたほうが狩猟しやすい。基本的に閃光以外の攻撃の隙に連係を叩き込むことができ、チャナガブルが振り向いたら回転回避で側面に移動すれば次の攻撃をかわしやすい。振り向かずに転がり棘攻撃や尻尾振り攻撃を繰り出してきたら、連係をすぐにやめてガードすること。その際、攻撃を回転回避でキャンセルしないほうが早くガードに移れる。なお、水中の狩猟でもある程度同じ立ち回りが通用する。



▲振り向き後は、かみつきや地上突進を繰り出すことが多い。振り向いた直後に側面へ移動していれば攻撃を仕掛けられる。

ボルボロス

有効な部位	両腕、尻尾
有効な属性	火属性(頭)、水属性(頭:泥まとい時)
オススメの武器	イフリートマロウ、デプスストライカー

回転尻尾攻撃と泥つぶてに注意しながら連係を決めよう

攻撃チャンスは、強頭突き、旋回かみつき、泥つぶてなどをかわしたあと。強頭突きの隙を狙うときは、攻撃後に振る尻尾をジャンプ攻撃で耐えつつ連係を決めよう。連係をやめるタイミングは、旋回振り向きで離れたときや、突進、回転尻尾攻撃、泥つぶての予備動作を見せたとき。旋回振り向きと突進は、側面に回り込むといい。回転尻尾攻撃は、攻撃を引き付けて交差するように回転回避を出し、泥つぶては攻撃範囲外まで離れてかわそう。



▲泥つぶてがかわせないときは、ボルボロスのほうを向いてガード。うまくガードできれば、ガード時の後退で離れられる。

ディアブロス

有効な部位	腹、尻尾
有効な属性	氷属性(頭、背中&翼、尻尾先端)
オススメの武器	ナールドボッシェ

スーパーアーマーの効果で足踏みに耐えながら連係を決めよう

どの攻撃を繰り出してきてもわずかながら攻撃チャンスがある。足踏みの攻撃判定でしりもちをつかないように、できるだけジャンプ攻撃を連係の起点にし、横斬りから回転斬りで締める連係を使っていくのがオススメだ。攻撃するときは、両脚の間まで潜り込むか、側面から攻撃すると、回転尻尾攻撃と左右尻尾振り攻撃に対応しやすい。これらの攻撃を繰り出してきたら、どちらもディアブロスの前方に回転回避を出してかわそう。



▲角振り回しの予備動作を見たら、正面にいるときは向き合う方向、背後にいるときは背中合わせの方向を向いてガードしよう。

ラギアクルス

有効な部位	胸、頭、胴
有効な属性	火属性(背中、胸)
オススメの武器	イフリートマロウ

連係を決めたらいったん様子を見て次の攻撃に対処

水中では、どの攻撃をかわしたあとでも突進斬り→斬り上げ→回転斬り上げの連係を決めたのち、回転回避をせずにそのまま次の攻撃に対処するのが有効。水中かみつき、水中回転2段攻撃、蓄電などを繰り出してきたらガード、水中体当たりを繰り出してきたら予備動作中に背後へ移動すれば、手痛いダメージを受けにくい。地上では、各攻撃の隙に連係を叩き込み、次の攻撃を繰り出す前に回転回避でいったん離れると安全に立ち回れる。



▲水中突進はかなり素早いので、かわすよりもガードしたほうが無難。攻撃後の隙が大きく、ガード後でも連係を叩き込める。

ドスジャギィ&ドスバギィ

有効な部位	頭
有効な属性	火属性(頭、胴)
オススメの武器	イフリートマロウ

側面から攻撃し、旋回かみつきと回転尻尾攻撃に対応しよう

側面からジャンプ攻撃を仕掛けて連係を決めていけば、基本的に警戒が必要な攻撃は限られるので立ち回りやすい。旋回かみつきは、頭を振り上げる予備動作を見てから、引き付けつつ回転回避を出して無敵時間でかわすか、前方への回転回避(旋回かみつき後の側面あたり)で移動してかわそう。回転尻尾攻撃は、攻撃が届くタイミングで交差するように回転回避を繰り出すか、事前に攻撃の間合いから離れておけばかわすことができる。



▲移動速度が速いので、ジャンプ攻撃は移動先を狙って出そう。短めの連係でハンターの向きを調整しつつ攻撃するといい。

リオレイア

有効な部位	頭、腹、首
有効な属性	龍属性(頭、背中、尻尾)
オススメの武器	雷迅剣ミカツチ天

猛ダッシュと回転尻尾攻撃を警戒しながら連係を決めよう

主に地上にいるときに連係を決めていくのが基本。リオレイアの攻撃は予備動作が大きいものばかりなので、基本的に側面に移動しながら隙を見せたときにジャンプ攻撃から連係を決めていこう。警戒したい攻撃は、猛ダッシュと回転尻尾攻撃の2つ。猛ダッシュは、振り向いたときに連係をやめて回転回避で側面に移動しよう。回転尻尾攻撃は、両脚の間に移動するか、尻尾と交差するように回転回避を出して無敵時間でかわすのが理想だ。



▲滞空状態のときは、地上に降りるのを待とう。滞空サマーソルト尻尾攻撃のあとは、垂れ下がった尻尾を安全に攻撃できる。

ナバルデウス

有効な部位	胸、ヒゲ、尻尾
有効な属性	龍属性(角、腹、頭)/雷属性(角、尻尾、頭、前脚)
オススメの武器	雷迅剣ミカツチ天

突進斬り、回転回避、ダッシュを使い分けながらヒゲを狙う

突進斬り→斬り上げ→回転斬り上げ→回転斬りの連係を軸にヒゲ(部位破壊後は胸)を攻撃するのが基本。間合いが少し離れたら、再び突進斬りを繰り出したり、前方に回転回避を出して近づいたりして密着状態を維持すること。突進斬りで近づけないほど離れてしまったときは、納刀してダッシュで近づこう。尻尾攻撃と激流ブレスは、攻撃の軌道から大きく離れてかわし、それ以外の攻撃の予備動作を見たらガードで対処していこう。



▲エリア3では、龍撃槍と水中バリスタを有効に活用しよう。水中バリスタの弾は、水中バリスタの近くで採取できる。

リオレウス

有効な部位	頭、首、腹
有効な属性	龍属性(頭、背中、尻尾)
オススメの武器	雷迅剣ミカツチ天

閃光玉で滞空状態に対処しながら狩猟しよう

リオレウスは滞空状態になると安全に攻撃するチャンスがほとんどないので、閃光玉を持ち込んでおくのがオススメ。滞空状態のリオレウスをめまい状態にして地上に叩き落としながら狩猟しよう。猛ダッシュかみつき、炎ブレス、拘束攻撃などをかわしたあとが主な攻撃チャンスとなる。連係を決めたあとは、リオレウスが次の攻撃を繰り出す前に側面に移動しておき、いきなり繰り出すバックジャンプ炎ブレスを食らわないようにしよう。



▲滞空状態のリオレウスの背後に回り込めば攻撃を食らいにくいので、垂れ下がった尻尾を強引に攻撃しにいくのもありだ。

ベリオロス

有効な部位	頭、腹、尻尾
有効な属性	火属性(頭)、雷属性(頭、棘)
オススメの武器	イフリートマロウ

左右の棘を部位破壊して攻撃チャンスを増やす

ベリオロスが近くにいたら、回転着地攻撃以外は攻撃チャンスになる。かみつきや回転かみつきなどの隙が小さい攻撃には1〜2発程度、斜め飛びつき(2回以上繰り出してきたとき)や地上氷ブレスといった、隙が大きい攻撃には4〜5発と、連係の手数を変えていこう。最初に狙うのは、左右の棘。部位破壊を達成すると回り込んだときに隙ができるので、攻撃チャンスが増える。なお、連係後は側面や背後に移動しておくといい。



▲斜め飛びつきや尻尾攻撃が振り切れないときは、攻撃を引き付けて背後に向かって回転回避を繰り出すとかわせることがある。

ロアルドロス

有効な部位	タテガミ、腹、尻尾
有効な属性	火属性(タテガミ、腹)
オススメの武器	イフリートマロウ

地上では回転回避、水中ではガードを使って対処しよう

地上では、攻撃の隙に側面や背後から連係を決めていき、ロアルドロスがハンターのほうに振り向いたら回転回避で側面に回り込もう。ただし、振り向く前に地上転がり攻撃を繰り出してくることがあるので、予備動作を見たら回転回避で頭側か尻尾側に移動するか、ガードで対処すること。水中では、地上と同じく側面や背後から連係を決めていく。攻撃後は、回転回避でキャンセルするよりもその場でガードしたほうが攻撃に対処しやすい。



▲尻尾を攻撃すれば地上転がり攻撃をかわす必要がない。側面から攻撃を仕掛けたときも攻撃しながら尻尾まで移動してもいい。

ただいま絶賛プレイ中!!

装備をひととおり作り終えて、お気に入りの装備でモンスターを狩りにいく日々に多少マンネリ気味。そこで、個人的に『MH』シリーズ恒例の縛りプレイ(1種類の武器しか使わないプレイ)を始めるために2キャラ目を作成。使う武器は、ボウガンにしました。村のクエストを少し進めてみたけど、さすがに今まで狩猟しまくっていただけにスムーズに狩猟できますね。でも、お金がなくて弾が買えない……。しばらくLV1 通常弾のお世話になりそうです。 **(コジ/プレイ時間:747時間)**

最新の『モンハン情報』が満載！

モンスターハンター情報局

MONSTER HUNTER INFORMATION

関連商品ゾクゾク登場!! 『モンハン』の勢いは止まらない！



ますます盛り上がりを見せる『モンハン』シリーズの最新ニュースやグッズ情報はココでチェック！ 今回からプライズ担当のライターも加わり、体験レポートなどもお届けしちゃいます！

グッズ ギミック付きアイテムでモンハンの世界を体験!?

ハンターならゲーム中で一度は見たことのある、あのアイテムがマスコットになって登場！ リアルに再現された各アイテムには、遊び心溢れるギミックとミニカードが付いている。シークレットを含んだ全9種をすべて集めよう！

モンスターハンターアイテムトレーディングマスコット
●6月下旬発売
●¥473（税込）



◀▲ちゃんとスタンプとして使えてしまう！

▲▶プーギーのおやつのハチミツ付き。

◀▼付属のカードを収納すればアイテム図鑑に。



◀▲ハチミツが混ざった様子をリアルに再現。

◀▼一度は見たかった支給箱の中身を拝見！

◀▲メロディを口ずさみながら肉焼き開始！

※音は出ません

▼▶噛みつきギミック付き。雪山での痛い思い出が現実に。

◀▶体力&スタミナMAX。おなじみ最強の組み合わせ。

コミック&ノベル アンソロジーの新シリーズは必読！

最新タイトルを含む『モンハン』シリーズの、ハンターなら思わず笑ってしまうようなネタが満載のコミックが発売。カバーデザインも従来のシリーズから一新し、ショートストーリーや4コマを多数収録した、まさに「てんこ盛り！」な内容になっている。

モンスターハンター オフィシャルアンソロジーコミック てんこ盛り!
●5月31日発売　●¥840（税込）



ハンティングカード 「MH HC」公式イベント スプリングツアー2010開催！

美麗なイラストとともに『モンハン』の世界観をギュッと詰め込んだ「モンスターハンター ハンティングカード（以下、MH HC）」。春の公式大会が先日東京で行われたばかりだが、5月30日には大阪での開催が予定されているので、情報をチェック！ イベントの目玉である公式大会はガンスリンガー（勝ち残り）形式で行われ、デッキさえ持っていれば誰でも参加OK！ 大会に参加すると選手証が貰え、対戦や勝利をするたびに選手証にスタンプを押してもらえる。対戦終了後にその選手証を引換所へ持っていけば、スタンプの数に応じてレアなカード交換してもらえるので、ぜひともゲットしよう。また、スタンプを5つ集めると、2010年3月までに公認大会優勝賞品として配布されたプロモカードのなかから好きなカードが1枚もらえる。こちらも見逃すな！ ほかにもイベントが盛りだくさんなので足を運んでみては？

開催概要
【大阪】5月30日（日）
10:00〜
会場：イオンモール鶴見リーファ
3Fリーファコート

大阪大会はまだ間に合う！

参加賞はプロモカード！



◀これが公式大会の参加賞となるプロモカード。この「アンバースラッシュ 剣モード」は今回が初配布だ！



◀ついにブースターパック「獄炎の戈」に付いているインデックスのハズレが利用できるときが来た！ 5枚でカード仕切り板、10枚で紙製組み立て式のカードボックスと交換可能。もちろん非売品！

ハズレのインデックスを持っていこう！

プライズ 再現度G級のキーホルダーをアミューズメント施設で入手！

アミューズメント施設のコンビニキャッチャーに、『モンハン』のプライズアイテムが登場！ 全4種ある「モンスターハンター モンスターヘッドキーホルダー」は約5cmの大きさながらもディティールにこだわった至高の一品。このキーホルダーを手にすれば、いつでも迫力ある狩猟シーンを思い出すことだろう。



◀空の王者の風格がそのまま再現されている。

◀この鋭い歯で噛みつかれると思うと、怖い！

▶『MH3』で初登場となった海竜ラギアクルス。

▶シリーズでおなじみのイャンクックも登場。



なーこのグッズおいかけ日記♥ イベントでグッズを手に入れて♪

こんにちは！ 突然担当編集さんから情報局をまかされた、なーこと申します。実はほかの編集部でもプライズページの担当ライターをしているので、私の知識と経験をフルに使っていきたいと思います。というわけで今回から『モンハン』にまつわるホットな情報をお届けしたいと思いますのでよろしくお願いします！ プライズの話に戻りますが、ショーやカタログを眺めていると去年末ぐらいからドンドン『モンハン』アイテムが増えているんですよ♪ グッズも幅広く展開していて全部は集められないほどです。最新グッズをいち早く手に入れられるなら絶対イベントがオススメ！ 「東京ゲームショー」でもショップの出展がありますが、今回注目したいのはゲームと玩具の祭典「次世代ワールドホビーフェア」。主に小・中学生を対象にした商品が並ぶので縁がないと思いきや、大人もたくさん来場しています。カプコンブースにはグッズショップが出店されることがあり、先行発売のグッズも。毎年、年始と6月または7月に開催されているので要チェックです！

過去の戦利品



◀昨年の「次世代ワールドホビーフェア」でゲット。パピメルシリーズが描かれたカードスリーブは一番のお気に入り。ノートは遊び心があってステキッ！

モンハン部情報局 無料で登録できる携帯ファンサイト「モンハン部」にて、「メイド イン モンハン部」が開設！ ここでは部員から欲しいグッズのアイデアを募集し、実際に商品化してしまうというすごい企画が行われている。見事採用されれば「購買部」はもちろん、全国の「MONSTER HUNTER アイテム屋」やイベント会場でも販売を予定！ 締切は7月中旬。モンハン部員であれば誰でも応募できるので、今すぐ右のQRコードからアクセスして応募しよう！



狩られ道亜種
KARAREMICHI ASHU

Text by Seiichi Kuranishi

『MH』とはなにか？ インタビュー後記（その2）

はい！　というわけでございまして、はじまってしまいました「狩られ道亜種」でございますが！　が！　が！　もう一回、が！　……すいません、今、ちょっとお腹痛いんですorz　なものですから、さ！　元気出していくぞ！　と考えまして、「が」を連呼してみました……が！
　今回の内容は、特別に元気を必要とするようなものではない、むしろ僕の場合は体調悪いくらいの方がいいのではないかなどとも、思い直してみましたw

さて。今回の記事タイトルに「その2」とありますが、電撃ゲームス前号の「狩られ道亜種」はその「1」ではありません。「その1」は、ただいま発売中の電撃PlayStationに掲載されています。よろしければ、チェックしてみてください。また、電撃ゲームス編集部ブログでもお読みいただくことができますので、「やばっ！　電撃PlayStation、売り切れてる！」なんて場合は、そちらを御活用ください。その続きでもあるわけですが、先月、4月1日に、大阪におじゃまして『MHP 3rd』プロデューサーの辻本さんと、『2ndG』に続いてディレクターを務められる一瀬さんにインタビューさせていただきました。その詳細は電撃ゲームス前号に2万字を越える長文インタビュー記事として掲載されているのですが、インタビューの場には僕も同席させてもらってまして、自分なりにメモをとってもいました。そのメモをベースにまとめさせていただこうかという企画の「その2」なわけですって、長いな、どうも。

ぐだぐだ書いていてもあれなのでw　それではさっそく、「その1」からの続きになりますが、どうぞ。

一瀬泰範氏（『MHP 3rd』ディレクター。以下、敬称略）「ポータブルシリーズの第1作から、実はお風呂をやりたいと思い続けてきました。その後、『2nd』『2ndG』と、お風呂に入るシステムを真剣に考え続けてきました。同じように考えてきたキッチンはなんとか実現したのですが、どうしてもお風呂はできなかったんですね。ちなみに、ポッケ村の集会所前に温泉があるのですが、それは名残のようなものです。今回、『MHP 3rd』でようやく実現することになりましたから、これは僕にとって数年越しの夢だったんです」。

一瀬「人の生活行動として、寝るとか、食べるとかってありますが、ほかに何かないかなぁって思ったときに、洗濯するとか、お風呂に入るという行為があって、お風呂に入るって、何かその行動だけでもワクワクするキーワードだったので」。

正直に言えば、発表を見た時には「お？　おぉ〜、『MHP 3rd』ってお風呂に入れるんだぁ」くらいにしか思っていませんでした。まさかこんな……数年にわたる熱い思いが一瀬さんたちスタッフの中にあったなんて……。とても想像できませんでした。失礼をいたしました。

そういえばもう何年も前の話になるのですが、『MH』の第1作、無印が発表された時に、当時、カプコンにいらっしゃって開発を担当されていた方が、こうおっしゃっていました。「このゲームは、なにもしなくてもいいアクションゲームなんです。逆に言えば狩りには行かずに釣りばっかりしているとか、自由になんでも楽しんでもらえるゲームでもあります」と。当時は、このお言葉の意味を正確には理解できていなかったのですが、今なら少しわかる気がします。その表現の一面として、『MH』は意外なくらいに生活感の漂うゲームです。ただフィールドに出てモンスターを狩るのではなく、拠点となる村では、きっちりハンターとしての生活が描かれています。それが……とは言いませんが、それもまた、『MH』というタイトルの自由度の高さを保証しているものでもあります。だとすれば、その方向性を突きつめていくという意味で、キッチンが考えられ、お風呂が企画され、イメージは洗濯にまで広がっていたということも、まったくもって納得のいくことです。

本当に、ぶれないタイトルであり、開発スタッフです。

一瀬「村についてですが、和の感じをメインに出したかったんですが、その部分を濃くしすぎるとモンハンじゃなくなってしまうんですよね。たとえば装備にしても、多種多様な文化といいますか、それらが混在していないといけないと思います。なので、和風テイストは軸にするけど広い意味でのアジア圏の要素を足し込んでいきました。村自体は、山あいの秘湯から発展した村のイメージですが」。

辻本良三氏（『MHP 3rd』プロデューサー。以下、敬称略）「寒い地方のネイティブなテイストが、『2nd』の基調になっていました。それが今回は和であり、アジアのテイストです」。

一瀬「ゲームとして起伏に富んだステージが作れるので、『2nd』の時に山地を舞台に選びました」。

辻本「季節については、たまたまです。どちらかというと、考えたのは季節ではなく色です。今回は赤がテーマカラーなのですが、それを自然物で出そうとすると紅葉だろうということに落ち着きました」。

一瀬「ただ、あまり紅葉を意識しすぎると、なんというか、雅（みやび）な感じになってしまって、モンスターが出てこないんじゃないかという雰囲気になってしまうんですね。その部分は、試行錯誤したところです。

一瀬「実は、ポータブルシリーズはタイトルロゴのバックの色がテーマカラーなんです」。

辻本「和のテイストを活かした装備も増えていますが、もちろん今までのシリーズに登場したものも出てくるんじゃないかと思います。防具や武器も村と同じテイストにするわけではないです。

知ってました？　といいますか、気づいてました？　タイトルロゴのバックの色が、各タイトルのテーマカラーになってたなんて！　そういわれてみれば、確かに『2nd』と『2ndG』でも変わってましたね。『2nd』が雪山を連想させる青というか水色で、『2ndG』は樹海っぽい緑でした。そういうことだったんですねぇ。『MHP 3rd』は赤だそうです。そうすると象徴的なステージは？　などなどなど！　想像がふくらみます。

あと、一瀬さんのお言葉、「あんまり雅になりすぎると……」というのもおもしろかったです。そりゃそうですよね。まるで野点（屋外でお茶をたてること）でもはじまりそうな風景の中で、モンスターが出てきて激しい立ち回りがはじまる……って、それはそれで、おもしろいんですけどw　さすがにやりづらい部分もあるでしょうね。

辻本「オトモは明確に『MHP 3rd』の売りです。（1人プレイ時は2匹、クエストに連れていけるということ、オトモの装備をカスタマイズできるということが発表されているが）もっともっと楽しみがあります。ぜひ、続報をお待ちいただきたいと思います」。

はい、というわけで、今回のインタビューメモは終了いたします。このあと、お話はオトモアイルーについてに入っていくわけですが、そこからは来週発売になります電撃PlayStation「狩られ道黒毛」で書かせていただこうかと思います。よろしくお願いいたします。

というわけで、ここからは話題を変えまして、まずは御礼から。原稿執筆時点、昨晩ということになるのですが、この号に掲載されています『MHP 2ndG』関連ツイッター企画に、多数の方々に御参加いただきました。まずは御礼申し上げます。ありがとうございました。おかげさまをもちまして無事、記事をまとめることができている……はずでございます。男塾先輩さえ、失敗しなければ！　おそらくなのですが、調子ブッこいて今後もこのツイッター企画は続くと思いますので、よろしく御協力いただければ幸いなのですが、一点だけ。僕たちが企画実施時に使用していますハッシュタグ、#dengekimhにツイートいただいた（あるいはRT等いただいた）アカウント名とツイート内容は、事前事後の連絡なく、電撃ゲームスや電撃PlayStation誌面に掲載させていただく場合がございます。この点は、あらかじめ御了承ください（掲載時に、若干の修正をさせていただく場合も場合も考えられます）。

そうそう、それにしても昨日はうれしいお言葉をかけていただきました。「最近の電プレの初心者講座が役立っている」とおっしゃっていただいたんですね。ぜひ！　お役立てください。よろしくお願いいたします。　（201005092332）

なんか気になる EXTREME



EDGES

SQUARE ENIX
EXTREME EDGES™
×
電撃ゲームス

ゲーマーを自認する読者諸兄ならば、『コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2』を筆頭とした海外スタジオ制作の良質なゲームが、国内市場でブレイクしている現象をご存知のはず。とはいえ、「海外製のゲームはよくわからないし…」とプレイに踏み切れないユーザーもまだいると思う。しかし、あの“スクウェア・エニックスがオススメする海外製のゲームがある”といったら心が揺さぶられないだろうか？　本特集では、同社がおもしろさを保証する独創的な作品群を紹介。発売を目前に控えた『ジャストコーズ2』の特濃インプレッションを中心に、“なんか気になってしょうがない”ゲーム達をお届けしよう！



JUST CAUSE 2™
ジャストコーズ2

東南アジアの海に浮かぶ楽園の島・パナウを舞台に、凄腕エージェントのリコが巻き起こす混沌(カオス)の旋風。プレイしたからこそわかる、電撃ゲームスがイチ押しするアグレッシブ・アクションの魅力を徹底レポート！

このアグレッシブさ…推せるっ！
漢の破壊衝動を突き動かす
おもしろさ全部乗せACTが日本上陸!!

ジャストコーズ2
2010年6月10日発売
● ¥7,980（税込） ● ACT（アグレッシブ・アドベンチャー）
● 発売元：スクウェア・エニックス／開発元：スクウェア・エニックス／Avalanche Studios
● プレイ人数：1人用
PS3　Xbox 360

TITLE LINEUP
▶ジャストコーズ2
▶コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2 SP マップパック
▶ケイン&リンチ2 ドッグ・デイズ　▶ブラーレーサーズ
▶シンギュラリティ　▶スプリームコマンダー2



▲主人公のリコは、エンジンがついている乗り物ならば、どんなものでも乗りこなす。トップクラスのエージェントともなると、戦闘機をハイジャックすることも朝飯前！

政府転覆上等！

エージェントが潜入する 元上官が潜む東南アジアの独裁国家に

物語の舞台



自然豊かな大地

パナウ島

物語の舞台となるのは、東南アジアに浮かぶ島国・パナウ。海に囲まれたこの島は、ジャングル、砂漠、山岳地帯、近代的な市街地など、エリアによってさまざまな顔を覗かせる美しい国だ。しかし、この島は冷酷な独裁者のベイビー・パナイによって支配されており、政府は圧政と汚職を繰り返している体たらく。そんな政府に抵抗しようと、一部の民衆は反政府組織を結成し、各地でゲリラ活動を続けているのである。

パナウの反政府勢力

リコの戦いをサポートする者達

パナウ島で出会う

島で抵抗活動を続ける主だったゲリラ組織は3つ。島に上陸したリコは、彼らの依頼をこなして信頼を勝ち得ながら、元上官の行方を探すための任務を実行していく。

各組織の代表的な人物



島の裏社会を牛耳る男

ラザク・ラズマン

あらゆる裏ビジネスを取り仕切っているマフィア組織「ローチ」の指導者。島内で高い影響力を持つ人物の1人である。



労働者階級を率いる女性

ボロ・サントシ

革命勢力「リーパー」の指導者。島の支配者と富裕層の利権解体を目指し、労働者達を指揮して戦いを続けている。



原住民の部族のカリスマ

スリ・イラワン

パナウの原住民の部族から派生した、島の支配者は自分達であると主張する武装集団「ユーラ・ボーイ」の指導者。

ONE MORE EXTREME EDGE! 前作『ジャストコーズ ～ビバ・レボリューション～』（エレクトロニック・アーツ）では、南米にある島国「サン・エスペリート」に潜入したリコ。この作品では、CIAの援助を受けながら国内に混乱を呼び込み、腐敗した政権を交代させようと暗躍する彼の戦いが描かれた。前作も、本作と同様に広大なマップが用（右に続く）



▲パラシュートで降下するリコの眼前に、広大な島の風景が広がる。一見すると優美だが、独裁者が指揮する軍隊が各地の民衆の生活を圧迫しているという厳しい情勢だ。

エージェント リコ・ロドリゲス

数々の革命や政府転覆事件の情報工作、民兵の軍事教練などに携わってきたベテランエージェント。戦闘機の操縦や爆破工作といった特殊技能を数多く持つ。コードネームは“スコーピオ”。



凄腕エージェント・リコが南国の島を舞台に波乱の旋風を巻き起こす！

一流のエージェントであるリコ・ロドリゲスの元上官、トム・シェルドン。彼はある組織の最高機密と数百万ドルの工作資金とともに、東南アジアの片隅に浮かぶ島国のパナウで姿を消した。物語は、一線を退いていたベテランエージェント・リコに、シェルドンを捜し出して抹殺せよという指令が下されるところから始まる。しかし独裁者のベイビー・パナイに支配されているパナウ軍は、いきなりリコの乗る戦闘機を撃墜するという暴挙に出る。辛くもパラシュートで脱出し、パナウに着陸したリコは、トムの手がかりを知るカールを追う。軍との激戦をくぐり抜け、なんとかカールと合流するリコ。カールは、そんな彼に「ゲリラ組織と協力して島の情勢を混乱させることで、シェルドンの足跡をつかめるかもしれない」と提案をしてくるのだが……？　本作は、オープニングの息をもつかせぬ演出から始まり、ゲリラと共闘路線を歩むという衝撃的な展開を迎える。この「政府を転覆させる」という国家を巻き込んだ戦いのスケールの大きさは、プレイヤーに未曾有の興奮を味あわせてくれる！

かつてない広大なフィールドが戦いの舞台！

本作の大きな特徴の1つは、戦いの舞台となるパナウの広さが、ほかのゲームとは比べ物にならないほど広大であること。パナウの総面積は、東京都の約半分の広さにもなる約1000平方km。この面積はゲーム中においてリアルなスケールで表現されているため、徒歩で島の端から端まで歩こうとすれば、どれほどの時間がかかるかわかったものではない。しかも、ただ単に島が広いというわけではなく、島内はエリアごとに気候や特色が異なっており、場所によってさまざまな景観を楽しめる。島の北東部には雪が積もっている山地が、南西の諸島部には乾燥地帯が広がっており、平地部にはたくさんの樹木が生い茂っている。このほかにも、近代的な市街地や集落、さらには発電所やバイオプラントといった工場に加え、パナウの軍隊が駐屯する軍事施設など「攻略しがいのある」施設が多数存在。もちろん、このダイナミックな島を制覇するための船や飛行機といった移動手段も豊富に用意されている。リコは、この超広大なパナウを縦横無尽に飛び回って任務をこなしていくことになるのだ。

反政府組織のパワーバランスを変える快感！

パナウでは、民衆への弾圧や圧政を強いる独裁者、ベイビー・パナウの政権を討ち倒そうと、反政府組織がいくつも結成されて、それぞれが独自に抵抗運動を続けている。その組織の1つ「ローチ」は、前大統領のパパ・パナイの友人であり後援者でもあった、ラザク・ラズマンが率いる集団。ただし、ローチは反政府組織というよりも裏の世界のビジネスを手がけるマフィアのような活動がメイン。民衆からは、パナウで最も影響のあるビジネスマンであるラザクがいつか島を統治してくれるのではないかという期待の声が上がっているが…。そして2つめは、労働者階級をないがしろにするパナイ政権の打倒のため結成された革命勢力「リーパー」。この組織のリーダーを務めるボロ・サントシは、代々革命家を輩出してきた家系の出身で、共産主義こそが最も優れたものであると妄信している女性指導者だ。彼女の情熱的なスピーチに魅了され、革命へ賛同する人々はあとを絶たないという。3つめの組織「ユーラ・ボーイ」は、パナウの原住民の森林部族から派生した組織で、自分達が島の正当な支配者だという主張のもと、現政権に抵抗している。この組織の指導者は、スリ・イラワンという天性のカリスマを持つ人物。近年、彼のもとにパナウのさまざまな部族が合流し、攻撃的な武装集団へと成長しているようだ。リコは、これら3つの反政府組織からのミッションを請け負って、彼らの信頼を勝ちとりつつ、各勢力の拡大を目指すことになる。国内紛争の機運をあおって争いを発生させることで、美しい島の裏に隠されている「事件の真実」をあぶり出せ！

ミッションは自由にやっちゃってイイ！

本作の物語はミッションをクリアすることで進行していく。ミッションには、物語の進行のカギとなるメインミッションのほか、各ゲリラ組織からの依頼に応えるサブミッションなど、数百種類ものバリエーションが用意されている。ミッションの目的は、軍事施設の制圧、機密情報の保護、食料の奪還、要人の護衛、その逆である暗殺など実にさまざま。どういったミッションがあるかはマップ上で確認できるので、やりたいときに好きなものを受注できる。なお、受注したミッションをどうクリアするかはプレイヤーしだい。例えば、「地上から堂々と攻撃を仕掛ける」「上空からパラシュートで奇襲をかける」「敵に見つからないように建物に潜入する」など、クリアに至る方法はいくつもある。この「自由度の高さ」こそが『ジャストコーズ2』の最大の特徴であり、プレイすればするほど作品の「度量の大きさ」にのめり込む要因である。

ナマゴエ！ 上空からのパナウ観光にハマる！

前作で評判の高かったグラフィックがパワーアップし、よりリアルで美麗な南国の風景が描き出されている本作。海岸線を自動車で走るだけでもすぐにそれを堪能できるが、特にオススメしたい風景の鑑賞ポイントは、移動中のヘリコプターや飛行機の中だ。上空から地上を見下ろしたときに眼前に広がる雄大な自然と景色は息が詰まるほどで、時間が経過すると橙色に輝く夕焼けまで楽しめる。古代遺跡や近代的な市街地など、自然だけでなく建造物の見ごたえも十分。ときにはミッションのことを忘れて、南国の観光気分を楽しんでみるのも、本作の楽しみ方の1つ！

ONE MORE EXTREME EDGE! （左からの続き）意されており、箱庭系のゲームとしての完成度は高かった。また、一定時間が経過するとゲーム中の時間が昼から夜に変化し、ミッションの難易度が変化するという要素も存在。本作のミッションの豊富さや自由度の高さは前作からしっかり受け継がれており、シリーズファンも納得のデキである。

破壊衝動最高潮！

リコが暴れれば暴れるほどに島の情勢は混沌（カオス）に陥る



▲島には独裁者であるベイビー・パナイの像がたくさん建てられている。こんな不快なシンボルはさっさと破壊してしまおう。像を破壊すればするほど、島がカオスに陥る！

ウェポン

多彩な武器でとにかく暴れまくる

リコが扱える武器は、ハンドガンやスナイパースコープ、ロケットランチャーなど実に多彩。これらはフィールドに落ちているところを拾ったり、敵を倒して奪ったりして入手することができる。基本的に装備中の武器は両手で扱うことになるが、ハンドガンのような軽量なものであれば、2丁拳銃のスタイルでアグレッシブな攻撃を繰り広げることも可能だ。 また、これらの銃火器のほかに、グレネードやC4爆弾といった非常に強力な武器も存在する。



ロケットランチャー

自動車や戦闘ヘリといった装甲が頑丈なモノを破壊するのに有効な兵器。弾速が遅いものの、その破壊力は抜群である。ただし、装弾数が少ないため、慎重に狙いを定めて撃つ必要がある。その性質上、あまり対人戦には向いていない。

グレネード

グレネードは、放物線を描いて遠くに投げられる爆弾。うまく投げることができれば、遮蔽物の向こう側にいる敵にもダメージを与えられる。爆発は広範囲に及ぶので、複数の敵が1カ所にいる場合は、これで一掃することも可能だ。



グラップリングフック

移動＆攻撃が可能な万能ガジェット

リコが左腕に装着しているグラップリングフックは、先端に鉤爪状のフックを取りつけたワイヤー射出器だ。このフックを壁などに命中させると、フックが命中した場所まで瞬時に移動することができる。これを使えば、普段は行けない高い場所へ行けるのだ。また、人に向けて使えば、フックが命中した人を近くまで引き寄せるといった芸当もできる。そのほか、ワイヤーを振り回して近距離にいる敵を殴りつけることも可能で、意外にもその威力は高い。



▲グラップリングフックの射程は長い。写真のとおり、かなり離れたポイントにも届くので、単なる移動手段だけでなく、敵に囲まれた場合の脱出手段にも使える優れものだ。

ONE MORE EXTREME EDGE! リコの装備であるグラップリングフックは、上に解説しているように非常に便利な逸品。そんなフックの使い方で、とりわけ地味だがおもしろいテクニックを紹介する。窪地などにハマって出られない自動車を見かけたら、フックを引っかけて、もう一方のワイヤーを無事に動く別の自動車につなげてみよう。

（右に続く）



▲ガソリンスタンドなどの施設も遠慮せずにどんどん破壊していこう。このような破壊活動を続けることで、パナウ島の情勢はより不安定なものになっていくのだ。



▲グラップリングフックを使いこなせば、戦闘ヘリとの空中戦も思いのまま。ワイヤーを射出してコクピットに張りつき、リコを狙うパイロットを引きずり下ろせ！



壊せるものはすべて破壊！どこまでもこの姿勢を貫き通すべし!!

ミッションで訪れた施設やエリアには、多くの破壊可能な建造物や乗り物が設置されている。もちろん、これらを破壊せずに目的だけを達成すればミッションクリアとなるが、パナウ島はモノが破壊されればされるほど混乱し始めるので、目についたモノはどんどんブッ壊すべきだ。ミッション中はいつでもエリア内でどれだけのモノが破壊されたかを確認できるので、すべてを壊しきるのを目標にすえるのもいいだろう。島の各所にはこういった破壊できる建造物や乗り物が数多く配置されており、これらは特にストーリーに影響しないサブミッション中にも破壊することができる。本誌の読者諸兄であればあえて言わずともそうするだろうが、ぜひこれらも遠慮なくブッ壊したいところだ。一連の破壊活動に必要不可欠な武器は、島のいたるところで入手可能。武器のタイプは主に、小型銃火器（ハンドガンやサブマシンガン）と投擲武器（グレネードなど）の2種類と、両手武器のロケットランチャーやスナイパースコープなど。小型銃火器は同時に最大2つを携帯することができ、キー操作で瞬時に切り替えたり2丁同時に使用したりすることが可能。近距離用のマシンガンと遠距離用のライフルといった戦局に応じて使い分けられる武器を携帯しておけば、いかなる状況でも敵の対処がしやすいわけだ。その一方で、ガトリングガンは、装備すると移動速度がガクッと落ちてしまうだけでなく、グラップリングフックも使用できなくなる。しかしその破壊力は超一級で、敵の基地のような、耐久力が高い建造物を破壊するときには重宝する。しかも、ほかの武器と違って弾を無限に撃ち続けられるので、やはり敵の基地など激戦が予想される場所においては、ぜひ見つけ出したい。ちなみに武器以外でリコの活動を手助けしてくれるものに「支援物資」がある。これは武器の購入に必要となる軍資金や、武器のグレードアップパーツ、一定数を集めることでリコの体力の上限がアップするアーマーパーツなどを入手できるアイテム。しっかり支援物資を回収して、好みの装備を強化していきたいところである。

危険信号・ヒート状態がスリル満点！

軍事施設に潜入したり、建造物を破壊したりすると、敵のリコへの警戒度を示す「ヒートゲージ」が上昇していき、「ヒート状態」に移行する。この状態になってしまうと、絶え間なく敵が現れるようになるため非常に危険。また、ミッションクリアの報酬や支援物資、さまざまな破壊活動を通じて取得した「カオスポイント」が上昇していくと、そのポイントにあわせて「ヒートレベル」が上昇していく。このレベルが上がると、敵の武装が強化され、装甲車や戦闘ヘリといった物騒すぎる兵器までが登場し、どんどん戦いが厳しいものになっていくのだ！　このヒートゲージやヒートレベルは、画面上に常に表示されているので、周囲がどれだけ危険かはすぐに確認できる。ヒート状態は、一定時間敵から身を隠すことができれば解除されるので、危険な状況が続いてにっちもさっちもいかなくなったら、グラップリングフックを使って敵の手が届きにくい場所に移動するといい。ヒート状態のまま行動すると、常に敵から狙われている状態となるので、まともにミッションを進めるのが難しくなってしまう。ただ暴れるだけでなく、ときには隠密行動も重要になるのだ。

グラップリングフックは任務に必要不可欠！

ワイヤーを生かした独特なアクションを可能とするグラップリングフック。左で解説しているように、移動と攻撃の両方に使えるこの装備は、リコの任務にとってなくてはならないもの。そこでここでは、その使い方の一例を説明しよう。まず、壁にワイヤーを射出すればその場所にリコが張りつくことができる。さらにその場所からワイヤーを射出すれば、もう1段階高い場所へと移動できるので、これを繰り返せば、事実上、どんなに高い場所へも登れてしまうのだ。またジャンプ中や落下中にもワイヤーを射出することができるので、高層ビルから飛び降りる（！）ときなどにも役に立つ。このほか、地上を移動しているときは、前方にある樹木や自動車などにワイヤーを引っかけて瞬時に移動し、移動時間を短縮する……といった使い方もできる。こういった移動以外の使い道としては、見張り台の上にいる敵兵士にワイヤーを命中させることで地上に敵を引きずり下ろして、その落下によるダメージを与えるといった手がある。さらに、自動車やヘリコプターにフックを命中させて、もう一方のワイヤーを地面や壁面に結びつければ、乗り物の動きを止めたり、クラッシュさせたりといった離れ業も可能。しかも、グラップリングフックは近距離武器として用いたときの威力がかなり高い。一般兵士であれば、グラップリングフックで数回殴りつければ絶命させられるのだ。このように、グラップリングフックは、使用方法さえマスターしてしまえば、単なる移動手段ではなくあらゆる状況でリコを助ける万能のガジェットへと変身する。

ナマゴエ! 危険な戦いほど楽しくなれる!!

非常に武器の種類が多い本作だが、なにも破壊を行う手段は銃火器だけではない。例えば、スピードを出した車の上に乗り、その車を敵や施設にぶつけてグラップリングフックやパラシュートを使って脱出するといったやり方も、銃火器で攻撃するのとは異なる「してやったり感」を味わえる。最初は乗り物から脱出するタイミングに戸惑うかもしれないが、慣れてしまえばこっちのもの。あちこちに乗り物を突っ込ませて、現実では絶対に味わえない快感に酔いしれるのも一興。ヒートレベルが上がるとヘリや装甲車も出てくるので、ますます楽しい破壊活動を堪能できる！

ONE MORE EXTREME EDGE! （左からの続き）そして無事に動く自動車を運転すると、窪地にハマった自動車を牽引して引きずりだせるのだ！　……非常に地味な使い方だが、お気に入りの自動車が窪地にハマったときには有効なテクニックだ。また、人と壁をつなげると、つなげた人を壁に宙吊り状態にさせて無力化するといった芸当もできる。



▲期待どおり、強力な武装を持つ装甲車も操縦可能。欲しいと思った乗り物はとりあえず奪ってみよう。リコを邪魔する野郎は、車両の上部にあるキャノン砲で一撃粉砕だ！

無鉄砲野郎大歓迎！

車、バイク、船に飛行機……あらゆる乗り物と空中を舞うパラシュートがリコの道を生み出す

パラシュート

高所からの脱出には欠かせない

リコが背負っているバックパックには、何度でも使用できる超高性能なパラシュートが備わっている。パラシュートは、上空から敵の施設に急襲する際や、墜落寸前のヘリコプターから脱出する場面などで役に立つ。また上空で敵の飛行機に襲われた場合は、グラップリングフックで敵の機体に密着してハイジャックしたり、飛行機から別の飛行機へ飛び移ったりと思うがままに動ける。グラップリングフックとパラシュートの複合ワザで、空中戦を制しよう！



▲パラシュートは、グラップリングフックと同様に、リコがはじめから携帯している装備。操作をマスターすれば、立体的な動きで敵を翻弄しつつ立ち回ることが可能となる！

ビークル

自動車を筆頭に100種類以上登場

本作には、バイク、ジープ、装甲車といった自動車から、ヘリコプターや戦闘機、さらには船まで、陸・海・空を駆ける多彩な乗り物（ビークル）が登場する。広大な島を縦横無尽に駆けめぐるためには必須となる存在だが、もちろん、リコは登場するすべての乗り物を操縦可能。これらは購入したり、乗り捨てられているものを拾ったりすることで入手できるほか、運転している敵から奪い取って自分のものにすることもできる！



◀四方を海に囲まれたパナウでは、船も立派な移動手段となる。海上は地上と違って交通量が少ないので、安全に運転しやすい。自動車やバイクの運転が苦手な人は、船をメインの移動手段にすえるのもアリだろう。



▶自動車はそのタイプによって性能が大きく異なる。乗用車は舗装された道路で真価を発揮するが、悪路に強いジープは、山岳地帯でも力強い走りを続けることが可能。なお、自動車の運転中に屋根に乗って、周囲の敵に攻撃を仕掛ける…といったリコならではのアクションも見物！

ONE MORE EXTREME EDGE! 本作で楽しめるミッションや登場する拠点は数百種類にも及ぶが、そのすべてで破壊活動が行われるというわけではない。なかにはセスナ機に乗って、空中に浮かぶポイントを獲得していくレースのようなものもあるので、気分が乗らないときはこういったゆったりできるミッションをプレイしてなごむのもいいだろう。



▼対人用の装備を備えた戦闘ヘリと真っ向からわたり合うには、強力な武器が必要だ。相手のスキを伺いながら、超強力なロケットランチャーで一気に勝負を決めろ！



▼グラップリングフックを駆使してヘリコプターに張りつけたらしめたもの！　身を乗り出している敵を倒してコクピットに入り込み、ハイジャックを完了せよ!!



乗り物を奪って乗り回して……心のおもむくままにパナウ島を駆け抜けろ！

自動車やバイクといったおなじみの乗り物だけでなく、ヘリコプターやジェット機、客船といった規模の大きいものまで自在に操縦できるのは本作ならではの楽しみだ。パナウ島は非常に広いので、長距離の移動には乗り物が必須であるが、クルマが入り用となった場合は、島の道路までちょっと足を伸ばしてみよう。そこには、多くの自動車がのんきに道路を走っているのが見えるはずだ。そこで少しでも気になる自動車を見かけたら、すかさず近寄って「おまえのものはおれのもの」とばかりにカージャックを敢行してしまおう。とはいえ、こうやって何度も人の自動車を奪ったり、走行中にほかの自動車に何度も追突するような危険な運転をしていたりすると、リコの周囲に不穏な雰囲気が漂い、ヒート状態になってしまうこともあるので要注意！

カージャックよりもワルいこと、できます！

もし、クルマで移動するのも面倒なくらい離れている場所に行きたいときはブラックマーケットを呼んでみよう。代金の支払いは必要だが、小型のジェット機やヘリコプターといった、自動車よりも足の速い、優れた乗り物を即座に手に入れることができる。またこれらの航空機は、ブラックマーケット以外にも、いくつかの軍事施設に配備されている場合がある。すでにゲリラ組織と協力して占拠している軍事施設があるのなら、そこに向かって乗り物を物色してみるのもいいだろう。広大なパナウ島ではあるが、移動手段さえ確保してしまえば、遠く離れた場所への移動は苦にならない。また、敵の自動車を奪えるのと同様に、敵が操縦するヘリコプターやジェット機も奪い取って自分で操縦することが可能。例えば、これらの航空兵器に襲われてしまった危機的状況では、コクピット付近に向かってグラップリングフックを発射して張りつくのがクール。こうすることで、敵の乗り物を乗っ取るアクションの実行が可能になる（助手席に敵がいる場合は、そいつも倒してしまえばいい）。あとは自動車を奪うときと同じ流れで、ハイジャックが完了する。これにより、相手の戦力を削り取りつつ、自分の戦力を強化させる……なんてこともできるのだ。なお、ブラックマーケットを使えば一度訪れたエリアへの移動も容易になるので、長距離を移動する際はこちらも積極的に利用するとより快適な旅になるハズ。

アクションに華を添えるふわふわパラシュート!?

パラシュートは、それ単体では単なる脱出補助装置だが、使い方しだいで敵の奇襲に使える立派なアイテムとなる。パラシュートを使った降下中は武器とグラップリングフックを使えるので、降下中に地上の敵へ向かって銃撃を加えたり、フックを使って着地地点を調整したりといった追加行動が可能。しかも、パラシュートは何回でも使用できるうえ、開いたものを切り離したり、落下中に再度新たなものを開いたりもできる。このあたりはゲームらしい仕様になっているので、存分に特殊なアクションを楽しもう！

「完成された自由」を体感すべし！

さて、ここまで本作の素晴らしさを存分に語ってきたが、本作がいかに完成されたゲームであるかわかっていただけただろうか。本作の作品としての完成度を高めているのが、まずプレイの充実感に直結する大量のミッションの存在。物語の進行に関わるメインミッションと、さまざまな依頼が舞い込むサブミッション、制圧できる拠点などの合計数は総計で数百種類にもおよぶボリュームだ。ひたすら遊びまくれるという保証はゲーマーにはとても嬉しい要素だろう。これらのミッションは、プレイすればするほど開放されていくので、ゲームの止めどころが見つからない。そしてミッションをやり込むほどに、大自然を感じられる広大なエリアや、建物が密集する市街地エリアなどがバランスよく配置されていることがわかり、「フィールドデザインの妙」を感じられるのも素晴らしい。そして、この広大なフィールドを楽しむために、「胸躍る移動手段」が数多く用意されているのも嬉しいところだ。乗り物は、同じ自動車でも車種によって微妙に性能が異なっているので、ついついすべての乗り物をコンプリートしたくなってしまう。また、グラップリングフックやパラシュートといった本作ならではのアクションも、南国という非日常を感じさせる舞台とバイタリティ溢れる（人間離れした身体能力の）主人公のリコという男のおかげで、世界観やシナリオに無理なく溶け込んでいる点でスキがないといえる。なにより、本作の最大の魅力はプレイしていてとにかく「自由を感じられる」ことに尽きる。ここまでに語ったどの要素も、自分の好きな順番で、好きなものを使って、好きなやり方で攻略していけばよいのだ。そんな快感に満ちた『ジャストコーズ2』。その自由度の高さと作り込みのすごさにほんの少しでも興味を持った人には、ぜひともプレイしていただきたい！

ナマゴエ! スカイダイビングもできちゃう!?

ジェット機やセスナ機に乗って上空に移動し、心の準備ができたら無心で地上へ飛び降りる……。いわゆる「スカイダイビング」なのだが、このダイビングが意外にハマる！　グングン近づく地面は胃が縮むほど迫力があるし、カメラ視点を変更すれば美しい地平線を臨むことができる。落下中の風圧で震えるリコの身体の描写も芸が細かく、ただ落ちるだけなのになんだかすっごく楽しいのだ。 この遊びと少し似た感覚を味わえるのが、自動車に乗ったまま崖上から落ちること。落下時の車の挙動まで作り込まれているのだが、ここには開発者の強い執念を感じた（笑）。

ブラックマーケット

どこにでも物資を供給してくれるお店

物語がある程度進行すると、ブラックマーケットと呼ばれる施設が利用可能になる。この施設は、あるアイテムを使うことでどんな場所からでも呼び出せる移動式の商店。ここでは銃火器や乗り物を販売しているほか、一度行ったことのあるエリアへ輸送してくれるサービスまで提供している。入手が困難な戦闘機など、強力な兵器も代金さえ支払えば用意してくれるので、戦いが激化するほど活用する機会が多くなりそう。

▶物語が進むと、ゲリラ組織の勢力が拡大していき、パナウ全土でミッションが受けられるようになる。そのときこそ、ブラックマーケットの移動サービスの真価が発揮される。





◀ブラックマーケットは、ヒート状態でなければいつでも利用可能。武器や乗り物の販売のほかにも、武器のアップグレードを行うこともできるのだ。

ONE MORE EXTREME EDGE! 強いバイタリティを持つリコのアクションは、プレイヤーの想像を超えてしまうこともしばしば。走っている自動車に飛び乗るのは当たり前で、高速で飛行する飛行機にも飛び乗る。極めつけは、衝撃を受けると爆発するガスボンベに攻撃した直後にボンベにつかまり、ボンベと一緒に上空まで飛んでいくことも！

この夏、“EDGE”なタイトルはまだまだ続く！

コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2 SPマップパック

PS3版：発売中
Xbox 360版：発売中
PS3 Xbox 360

● PS3版：¥1400（税込）／Xbox 360版：1200マイクロソフトポイント ● STG（ファーストパーソン・シューティング） ● 発売元：スクウェア・エニックス／開発元：Activision/Infinity Ward ● プレイ人数：1人用／オンライン対応

ファン待望の追加パッケージ！オンライン対戦用のマップをゲットせよ

全世界で1200万本以上、日本でも30万本以上を売り上げて、発売から6カ月が経過した今でも多くのユーザーがオンライン対戦に熱中しているFPS『コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2』。そんな人気作のオンライン対戦用追加マップ5種類を収録したダウンロードコンテンツ『SPマップパック』がPlay Station StoreとXbox Liveで絶賛配信中！前作でも好評だったマップの「クラッシュ(Crash)」や「草生す廃墟(Overgrown)」のほか、複雑な立体構造のアパートが特徴の「Bailout」、ガレキや自動車の残骸が積み上げられた廃棄施設「Salvage」が登場。どのマップも個性的なものばかりなので、現在オンライン対戦を休止しているプレイヤーも、これを機に再びはじめてみてはいかが？



ココに注目！
- 海外では初日に100万DLを突破した過熱ぶり！
- 完全新規の3つのマップで対戦が可能に！
- 前作で人気が高かった2つのマップも楽しめる！

ブラーレーサーズ

2010年7月22日発売
PS3 Xbox 360

● ¥7,980（税込） ● ACT（スタイリッシュ・カーアクション） ● 発売元：スクウェア・エニックス／開発元：Activision/Bizarre creation ● プレイ人数：1～4人／オンライン対応

光弾、衝撃波、体当たり……ド肝を抜く演出満載のカーアクション！

『ブラーレーサーズ』は、通常のカーレースのゲーム性に、ライバル車をアイテムや体当たりで攻撃するというアクション性を持たせた新感覚のRCGだ。アイテムの種類はライバルを追尾して攻撃するものや、地雷のように設定して使うものなどさまざまで、使用するとド派手なエフェクトが発生し、レースをより一層盛り上げてくれる。また、GT-RやFord GTのような実在のマシンが50種類以上登場するのも見どころで、しかも首都高やL.A.のストリートなどをモデルにしたリアルな公道がレースの舞台になる。気になるゲームモードは、トップを目指すレースやタイムアタックといったオーソドックスなものから、どれだけ自動車を破壊できるかを競うものなどバリエーション豊か。オンラインでは最大20人が参加するレースを楽しめる！



ココに注目！
- 20人同時参加できる白熱のオンライン対戦！
- 東京をはじめとした都市のコースを走れる！
- GT-RやSUPRAなど50種類以上の実車が登場！

ケイン&リンチ2 ドッグ・デイズ

2010年8月26日発売
PS3 Xbox 360

● ¥7,980(税込) ● ACT(サードパーソン・シューティング) ● 発売元：スクウェア・エニックス／開発元：スクウェア・エニックス／IO Interactive ● プレイ人数：1～2人／オンライン対応

オッサン×オッサンの激シブコンビ！侠臭さ全開の暴力の世界に酔いしれろ!!

人間が持つ暴力性をリアルに描き出し、全世界で170万本以上を売り上げた『ケイン&リンチ』の最新作がいよいよPS3とXbox 360に登場。舞台をアメリカから犯罪者がうごめく上海へと移して物語が展開。離ればなれで生活していたケインとリンチだったが、些細な事件をきっかけに上海の警察やマフィアから追われる身となってしまう。味方がほとんどいない上海の裏社会で必死に生き抜こうとする彼らの激しく熱い生きざまは、決して見逃すことはできない！ ゲームの基本は前作と同様にTPSの視点で進行していくが、ハンディカメラで撮影したような臨場感あふれるカメラ的演出が光る。またオンラインCo-opモードにも対応しており、2人のプレイヤーがケインとリンチを操作してストーリーを楽しむことも可能。



ココに注目！
- ケインとリンチが挑む上海の描写が超リアル！
- 極限まで追究された暴力表現が生々しすぎ！
- 協力プレイが楽しいCo-opモードに対応！

シンギュラリティ

2010年発売
PS3 Xbox 360

● 価格未定 ● ACT（サバイバルホラーFPS） ● 発売元：スクウェア・エニックス／開発元：Activision/Raven Software ● プレイ人数：1人用／オンライン対応

そこは地図に存在しない場所……過去と現在が錯綜する“特異点”の正体は？

アメリカ空軍の偵察部隊に所属するネイト・レンコは、ロシア領空内のとある島の調査に向かうが、途中で謎の爆発に巻き込まれて、目的の島へ不時着してしまう。ところがこの島は、“特異点（シンギュラリティ）”と呼ばれる、現在と過去が入り混じる時空の歪んだ場所だった。本作は「時間」をテーマにしたFPS形式のサバイバルホラーで、TMD（タイム・マニピュレーション・デバイス）と呼ばれる独自のガジェットが登場する。これは、局地的に時間を戻したり進めたりできる装置で、朽ちた橋をもとに戻したり、敵を急速に衰えさせて倒したりといった超常的な能力を発動できるモノ。レンコは、過去の事件がフラッシュバックする不可思議な現象に悩まされながらも、TMDを頼りに島の奥深くへと進んでいく……。



ココに注目！
- ロシア地方を舞台に描いた独特の世界観がシブい！
- 異形の怪物が闊歩する島の探索がドキドキ！
- TMDを利用したパズルや謎解き要素が新鮮！

COLUMN 洋ゲー万歳ッ!

やっぱり海外のゲームは濃くて最高ッ！

ここ数年、良作な海外ゲームが続々と登場したおかげで、どっぷり海外ゲームにハマってしまったライター・さくです。よろぴこ。超ディープなユーザーと比べると、まだまだライトな自分ではありますが、とりあえずここでは、海外製のゲームを親近感を込めて通称である「洋ゲー」と呼ばせてもらいます。で、早速ここでは洋ゲーの魅力をお伝えしていこうと思うのだけど、洋ゲーというだけである程度イメージを固めてしまっている人もいると思う。僕にとって洋ゲーの印象は、大雑把に「世界観が独特」「ゲームシステムも斬新」「演出が飛び抜けている」といった感じなんだけど、洋ゲーをやらない人からすれば、「銃を使うゲームが多い」「システムがわかりにくくて難しそう」「カッコいい男の子やカワイイ女の子が出てこない」いった印象があるんじゃないかと思う。最後の1つは、個人的偏見が入っているような気もするけど…それは置いておこう！ たしかに洋ゲーの主人公は日本製のゲームと違って、ガッチリした体格のキャラクター（特にオッサン！）が多くて、なじみにくいといわれればなじみにくいかも。けれども、そういったイメージを払拭するタイトルがいくつか出てはいるんです。その1つが『ミラーズエッジ』というタイトルで、主人公は女の子。しかも、ゲームの基本は走る、飛ぶ、登る……という「それどんなスーパー○リオ？」というくらい明確なコンセプトで作られている。主観視点でゲームが進むのでFPSに分類される作品だけど、銃や剣で戦うことが主体じゃないものって、このジャンルのゲームとしてはなかなか珍しい部類に入るんじゃないだろうか。実際に、このゲームは海外のさまざまなアワードで輝かしい成績を残しているし、デキもすごくいい。もう1つ挙げるなら、『Xブレード』というロシア発のタイトル。こちらはキャラクターモデルがアニメチックで、日本人でも安心して楽しめるグラフィックなんじゃないかしら。それと、主人公の声を担当しているのが釘宮理恵というのも、日本のユーザーにとっては入りやすい要素かも。

とりあえず、この特集の調査がてら、友人達に洋ゲーを遊んだことがあるか聞いてみたところ、意外といっぱいいたんですよね。一般のゲームユーザーのなかには、「洋ゲー」

ONE MORE EXTREME EDGE! 担当ライター・さくが、現在発表されている「EXTREME EDGES」のタイトル群のなかから、個人的に気になるタイトルをピックアップ！ まずは『ケイン&リンチ2』。国内のゲームではまずありえない、オッサン×2が主人公のゲーム。ゲーム性もさることながら、上海の裏路地の怪しい雰囲気に首ったけ！ （右に続く）

スプリームコマンダー2

2010年7月29日発売
● Xbox 360版:¥7,980(税込)／PC版:オープン価格
● SLG（リアルタイム・ストラテジー）
● スクウェア・エニックス
● プレイ人数：1人用／オンライン対応

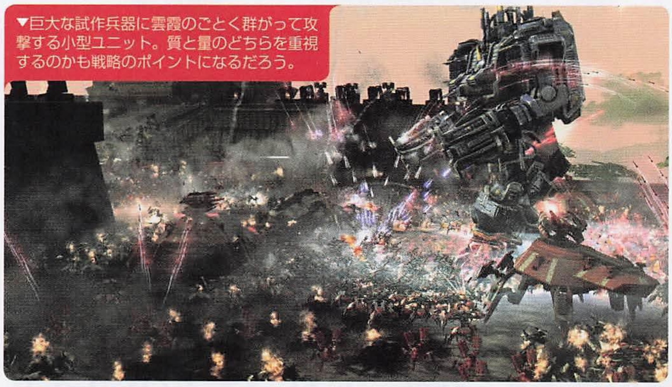
Xbox 360　PC

鬼才クリス・テイラーが手がけた 未来の銀河を舞台に描かれる新型 RTS

『Total Annihilation』『ダンジョン・シージ』シリーズなどの作品を世に送り出し、カリスマゲームデザイナーとして知られるクリス・テイラー。その彼が新機軸のRTS（リアルタイム・ストラテジー）として制作した『Supreme Commander』は、2006年のE3（Electronic Entertainment Expo）におけるGame Critics Awards（アメリカの大手29メディアがE3の出展作品を選定。優秀と思われる作品に与えられる賞）で、ベスト・ストラテジーに選ばれるなど、RTSファンをうならせる作品となった。本作『スプリームコマンダー2（以下、SC2）』はその続編であり、前作で好評だった特徴はそのままに、より戦略性を高め、遊びやすさを追求した内容になっている。なお、本作は前作に引き続き、2009年のGame Critics Awardsでベスト・ストラテジーに選ばれた。

『SC2』の舞台は、3つの勢力が覇権を争う、はるか未来の銀河となる。プレイヤーはいずれかの勢力を率い、多種多様なユニットを操作してリアルタイムで敵勢力との総力戦を繰り広げていくのだ。特筆すべきはその戦闘の迫力で、下の写真からもわかるとおり、数百ものユニットが入り乱れる物量の大規模感や、試作兵器のスケールの大きさなどには驚かされるはずだ。また、良好な操作性もポイントの1つだろう。

ゲームの流れは、「資源（マス）」と「エネルギー」を収集してユニットを生産し、敵の施設を破壊していくというシンプルなもの。一般的なRTSと異なりそれらが有限ではなく、特定の施設を建設するだけで収集量が増える点が特徴的だ。そのため、双方の収集に頭を悩ませる必要があまりなく、ユニットの生産と戦闘に注力できるわけだ。チュートリアルも用意されているので、初心者でもすぐに大規模な戦闘を楽しめるだろう。ただし、陸・海・空で特徴の異なるユニットの使い分けや、「テックツリー」による研究開発項目の選択などは、かなり戦略性が高く奥が深い。そうした意味では、上級者も納得できる内容に仕上がっているといえる。



▼巨大な試作兵器に雲霞のごとく群がって攻撃する小型ユニット。質と量のどちらを重視するのかも戦略のポイントになるだろう。



▲地上、海上、空中でさまざまなユニットが激突。敵ユニットの性能を把握して、的確なアンチユニットを生産するのが勝利のコツ。

CHRIS TAYLOR MAIL INTERVIEW

メールインタビュー

クリス・テイラー氏に聞く『SC2』の魅力

──『SC2』の最大のセールスポイントはどういったところでしょうか？

そうだね、前作の特徴だった、数百ものユニットが入り乱れる大迫力の戦闘や、マップを自由に拡大縮小することで、1対1の戦いを見守ることからマップ全体を俯瞰して戦局を確認することまでをシームレスに行える点は変わらない。ただし、バラエティー豊かな試作兵器を登場させたことと、「テックツリー」システムを導入してユニットの成長を数多くのパターンのなかからプレイヤーが選択できるようにしたことが異なる。このテックツリーシステムによって、『SC2』の戦略はこれまで以上に大きく広がるだろうね。テックツリーによって、プレイヤーは新たなユニットを開発したり、既存のユニットをアップグレードしたりできるわけだけど、そのためには、戦闘を行ったり研究施設を建設したりすることで「リサーチ・ポイント」を溜める必要がある。これをどのように効率的に溜め、そしてどの経路で研究開発を進めるか、という点に頭を悩ませることになるわけだ。我々は、これについて何時間もプレイヤーが議論する様子を見たことがあるよ。それほど奥が深いということかな。あとは、プレイの快適さの向上にも気を配っている。ユニットを最大数まで登場させても、処理落ちすることはほとんどないはずだよ。もちろん、今までのRTSとは一線を画す精細に作り込まれたグラフィックにも注目してほしいところだね。

──登場する3つの勢力が使用できるユニットの特徴はそれぞれどういったものでしょうか？

まず「統一地球連邦」だけど、これは3つの勢力のなかで最も歴史があり、伝統的な地球政府による勢力といえるね。そのため、戦車、戦闘機、戦艦など、我々にもなじみ深い兵器を擁している。例えば、彼らが開発できる「ノア式ユニット射出砲」というユニットは巨大な大砲だ。これはマップ全体にユニットを射出できるという性能を持っているんだ。

もう1つの「サイブラン」は、人体改造を施された人々で構成された勢力になっている。彼らは、脳だけになって生きているブラックマン博士というマッドサイエンティストに率いられているんだ。彼には兵器の開発に関する天賦の才能があり、例えば、足が生えて地上も移動可能になる軍艦など、トンデモ兵器群を作り出すことができる。一風変わった兵器が好きな人にオススメだといえるね。

そして最後の1つである「イルミネート」は、「セラフィム」と呼ばれる地球外生命体の文化に強い影響を受けたミステリアスな陣営だ。彼らは、敵のユニットを寝返らせて自分のものとする「転向光線銃」といったような実験的な兵器を多く開発できるんだ。

統一地球連邦では8種類の試作兵器を含む40種類以上のユニットを、サイブランでは35種類のユニットを使うことができる。イルミネートの兵器は30種類とほかの陣営よりも少ないけれど、これは彼らに海洋ユニットがないためで、空中用のユニットなどでそれをカバーできる仕組みになっているんだ。これらのユニットに加えて、3つの勢力全体で、約300種類もの研究開発項目がテックツリーに用意されている。研究開発を進めると、特定のユニットの性能や外見が変化することがあるので、バリエーションはより多彩に感じることができるはずだよ。

──キャンペーンモードとマルチプレイの概要について教えてください。

キャンペーンモードは、18の「ミッション」で構成された3つのシナリオから成っている。それぞれのシナリオは異なる勢力をテーマとしたもので、プレイすることで、プレイヤーは3つの勢力のそれぞれの立場で1つの物語を体験できるようになっているんだ。前作から25年後、ある暗殺事件をきっかけに再び3つの勢力が争いをはじめることから物語は始まる。3つの勢力のそれぞれにドラマチックな展開が待ち受けているので期待してほしいね。

また、マルチプレイでは特徴のある20種類のマップを自由に選んで対戦が楽しめるようになっているよ。マップによって参加できる人数は異なっていて、Xbox 360版だと最大4名、PC版だと最大8名のものがあるかな。地上戦、海戦、空中戦に特化したマップや、それらが複合して発生するマップなど、バラエティーに富んでいるので、それぞれで勝利するためにはまったく異なる戦略が必要になるだろうね。勝利条件は、敵の指揮官機を破壊することか、基地をすべて破壊することで、これはプレイヤーが自由に設定できる。また、友達と協力してAIやほかのプレイヤーと対戦することもできるようになっているんだ。もちろん、全世界のプレイヤーとランキングをかけて争うこともできるほか、Xbox 360版には1対1、2対2のクイックマッチング機能も用意されているよ。

──マルチプレイの最大数以外にXbox 360版とPC版の違いはあるのでしょうか？

同時に扱えるユニットの最大数が異なるね。Xbox 360版では最大250、PC版では500。つまり、PC版で8人で対戦した場合、最大4,000ものユニットが入り乱れて戦うこともあるわけで、この迫力は必見だよ。しかも、PC版については1勢力あたり1,000に設定することもできる。プレイの快適さの向上とは方向性がややズレるけれど、高性能なPCを使っているプレイヤーだっているだろうから、このようなオプションも用意したんだ。ただし、それらのほかにXbox 360版とPC版の差はほとんどないといっていい。もちろんXbox 360版のインターフェースはコントローラだから、操作のシステムは異なるけれど、今作はコントローラでも遊びやすくなるようにかなり工夫して、ストレスを感じさせないようにしているよ。この部分にはとても自信を持っているから、ぜひ試してみてほしいね。

クリス・テイラー PROFILE

1997年に発表したRTS『Total Annihilation』で注目を集め、その後も『ダンジョン・シージ』シリーズ、『Supreme Commander』など、ハイレベルな作品を発表し続けているゲームデザイナー。その先進的で独創的なビジョンには定評がある。1998年にGas Powered Games Corp.を設立し、現在は、最新作となるファンタジーRTS『Kings and Castles』を制作中。

ということにこだわりを持たず、とりあえずおもしろそうだから遊んでいるという人もいるみたいなので、ここで代表的な声をとり上げてみます。「『GTA』シリーズは全部プレイしてます。あの自由度はやっぱりスゴイ！（33歳・男性）」「怖がりだけど『Fallout3』はカッコよくて最後まで遊べた（26歳・男性）」「AVG好きなら『HEAVY RAIN』は絶対にやるべき！（29歳・男性）」「『LEFT 4 DEAD』のオンラインプレイにメチャクチャハマりました♪（25歳・女性）」「『SSX』シリーズは最高。スポーツゲームであそこまでバカになれるのってなかなかない（28歳・男性）」「『ゴッド・オブ・ウォーⅢ』はゲームでできる演出の限界に迫っていると思う。これはプレイしないと損（35歳・男性）」……と、ゲーマーならきっと聞いたことがあるであろうタイトルが続々と出てきました。ひょっとしたら、これらが洋ゲーだと知らないで遊んでいる人もいるかもしれませんね。とりあえず、ここで名前が挙がったゲームは、どれも超一級といえるデキのゲームばかりなので、洋ゲーに少しでも興味を持ってくれた人は、ダマされたと思って遊んでほしいなと思います。洋ゲーはFPSやRTS、A・AVGがいっぱいで遊びにくそう……なんて敬遠せず、まずは手に取ってみてほしい！

でもどうしても苦手！　という人は、iPhone／iPod touch用のAppで、海外の新感覚なパズルゲームが多く出ているので、こちらから親しんでみるのもアリですよ。

そんな洋ゲー好きの自分が気になってしまうのが、今回の特集である「EXTREME EDGES」のラインナップなわけです。例えば『ケイン&リンチ2』なんて、主人公はオッサンの2人組。しかも、雰囲気と世界観がとにかくダーティで、任侠映画が好きな人にはかなりオススメできそうなんです！　そして今回の特集でプッシュした『ジャストコーズ2』は、アクション、銃火器、乗り物、広大なフィールド……といった美味しい要素が入れ込まれていて、「ゲームのおもしろさ、全部乗せしました！」みたいな全方位的な魅力あふれるゲームになっています。ここまで楽しそうなオーラを振りまかれると、もうやるっきゃない（笑）。とりあえずはっきり言えるのは、あのスクウェア・エニックスがオススメする「EXTREME EDGES」のラインナップなんだから、プレイしておくべきでしょう！　ということ。上で紹介したタイトルは夏に向けて続々と発売されるので、夏休みはぜひ洋ゲーの自由研究をしちゃいましょう！

ONE MORE EXTREME EDGE!
（左からの続き）次のタイトルは、『ブラーレーサーズ』。RCGをあまりプレイしない自分ですが、とにかく演出がド派手で見ていて楽しい！　某レースゲームのように、アイテムを使ったり体当たりをして敵の車を倒したりと、やれることがブッ飛んでる。人のプレイを見ているだけでも盛り上がれるタイトルでしょう！

電撃PlayStation

Vol.472 ¥650(税込) 5月28日発売

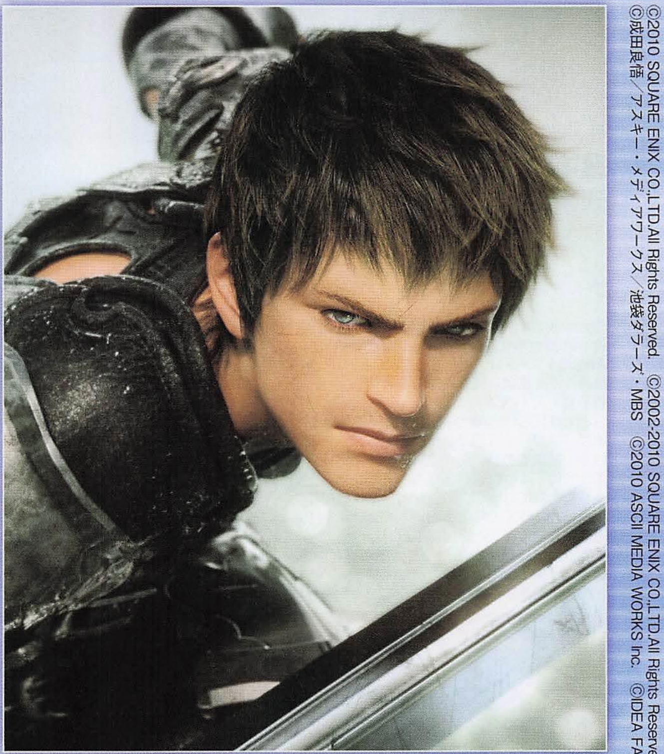
1カ月ぶりの発売でパワー全開！ 期待の新作情報やDEEPな攻略情報をお届け

表紙はシリーズ2作目のMMORPGとして多くの期待を集める『ファイナルファンタジーXIV』。誌面では、αテストを体験してわかった世界観やシステムなどを徹底レポートする。また『LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）』や『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』など注目タイトルも徹底攻略。恒例の付録「電撃4コマVol.101」も見逃すな！

Pick UP! ファイナルファンタジーXIV

特集 LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）
METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

付録 電撃4コマ Vol.101





ファイナルファンタジーXI 電撃の旅団編 ヴァナ・ディール公式ワールドガイド 2010 Vol.1

6月4日発売決定！

¥1,575(税込)

ヴァナ・ディールのホットな情報をお届け！ 2010年の大規模バージョンアップに対応した新たな旅団本シリーズ・第1弾がついに登場！

電撃の旅団の新たな『FFXI』攻略本シリーズ始動！その第1弾となる「2010 Vol.1」では、3月に実装された「メイジャンの試練」のどこよりも詳しい解説をはじめ、カンパニエバトル完全ガイドやレベルキャップ解放に備えたサポートジョブレベル上げ最新事情など、今欲しい情報を詰め込んでお届け。おなじみの4コママンガも104本！



電撃Girl'sStyle

7月号 予価¥790(税込) 6月10日発売

表紙・特集 デュラララ!!（TVアニメ版）

ついにきた！ 乙女のハートわしづかみの「デュラララ!!」を徹底フィーチャー。ゲーム版＆アニメ版を中心に「デュラララ!!」ワールドに迫る。表紙はもちろん、臨也と静雄！

※左のイラストはPSP版『デュラララ!! 3way standoff』のイメージイラストです。

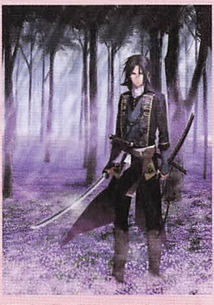
特集

❶『薄桜鬼』＆『Starry☆Sky』に次ぐ、超強力コンテンツ2作品を独占解禁！

❷もちろん、『薄桜鬼』も『Starry☆Sky』もガルスタならではの情報満載。『Starry☆Sky』の連載描き下ろしイラストは水嶋＆東月！

❸6月＆7月は乙女ゲームの新作ラッシュ！『ストラバ』、『うた☆プリ』、『SRX』、『猛獣使いと王子様』など、人気作を大ボリュームでご紹介！

付録 『薄桜鬼』ポスターブック



『薄桜鬼 新選組奇譚』をはじめとした、シリーズ作のパッケージイラストをピンナップにした豪華な1冊！

東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚 ザ・マスターガイド 絶賛発売中！

ゲームの基本システムを詳細に解説し、有利な封札の方法についてもしっかりとフォロー。また、物語中盤までのシナリオ展開に合わせたマップでプレイをサポートし、隠人データには傾向と対策を盛り込んだ封札指南も収録。さらに貴重なキャラ設定画も特別掲載!!

■全128ページ／価格：¥1,785（税込）

電撃ゲームスMANIAX

企画満載!! やり込みはより深く、プレイスタイルはより広く、マニア視点で遊びを追求!!



ニーア レプリカント／ニーア ゲシュタルト



ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2

連載企画

マモノを討伐せよ!!

奇抜な追加ダウンロードコンテンツで、ますます盛り上がる『ニーア』。そのノリに乗っかって、戦国的な妄想キャラ紹介をしてみたでござる！

抜け忍となった
元・御庭番衆

壊音 カイネ

マモノをその身に宿し、暴走した過去を持つくノ一。抜け忍となった今でも、七號たちを影から見守っている。

「私は、力を抑えることができなかった……もう、お前達とは……」

「ぼく、みなさんについていきます!!」

「何があっても、俺達がついている」

「指一本触れさせません！」

マモノと戦う
若き領主

七號 実験兵器7号

南平原領の領主。美しい素顔を先祖代々伝わる骸骨の被り物で隠し、マモノと戦う。将としての器は未知数。

七號を守る
老中

新亜 ニーア

幼少時より七號を支えてきた老中。最近、愛娘のおよなに恋人ができたとのウワサを聞き、やきもきしている。



マモノへの怒りを燃やす
足軽

兄亞 ニーア

普段は無表情だが、戦場では嬉々としてマモノを討つ若武者。だが、妹の夜那（ヨナ）には頭が上がらない。

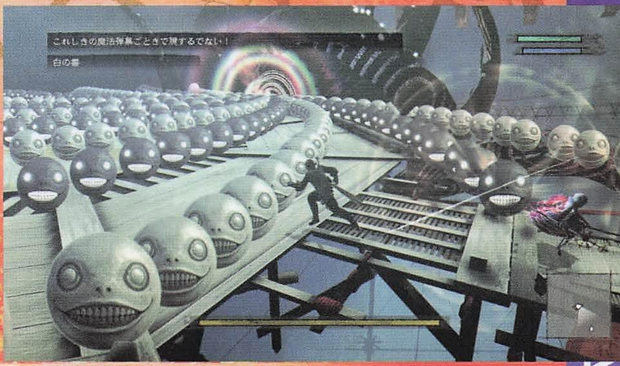
出陣の刻は来たれり——

NieR RepliCant™
ニーア レプリカント

NieR Gestalt™
ニーア ゲシュタルト

独自企画満載で『ニーア』の魅力を掘り下げる！

発売日で売り切れとなる店舗も続出し、購入者による評価も上々。本誌の立ち上げ時から注目してきた編集部としても、嬉しい盛り上がりぶりを見せている『ニーア』。今回の記事は、そんな本作の人気に拍車を駆けるがごとく配信された追加ダウンロードコンテンツ（DLC）の内容紹介からスタート！　続く攻略では、物語中盤までに受けられる難関クエストでのお役立ち情報を掲載。そして、連載企画となるショートストーリーは、本作のシナリオを担当した名取佐和子氏による書き下し！　ウェポンストーリーとあわせて、ファンなら必読!!



▶奇抜なコスチュームをはじめ、笑える要素も満載のDLC。これは遊ぶしか!!

ニーア レプリカント

発売中（4月22日発売）	¥7,800（税込）	
PS3	ジャンル	A·RPG　ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:キャビア
	備　考	プレイ人数:1人用

ニーア ゲシュタルト

発売中（4月22日発売）	¥7,800（税込）	
Xbox 360	ジャンル	A·RPG　ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:キャビア
	備　考	プレイ人数:1人用

魅惑のダウンロードコンテンツ その中身をここに公開!!

開発スタッフであるキャビアの遊び心が爆発したウワサのDLCの魅力を解説！　読めば必ず遊びたくなる!?

●PS3『ニーア レプリカント』……¥840（税込）
●Xbox 360『ニーア ゲシュタルト』……560マイクロソフトポイント

壱 新ステージ「15Nightmares」

最凶難度の新ステージに挑め！

難解なギミックや、本編以上に手ごわい強敵が多数登場する、難易度激ヤバの新ステージが追加。また、新ステージではXbox 360『ニーア ゲシュタルト』で兄ニーアが、PS3『ニーア レプリカント』で父ニーアが操作できるのも嬉しいポイント。



▲圧倒的な攻撃力を誇る武器「愚者」シリーズが入手でき、本編でも使用可能。

「15Nightmares」の特徴

- 『ゲシュタルト』ではニーア(兄)が、『レプリカント』ではニーア(父)が使える
- 新たな武器が入手できる
- 本編とは比較にならない強敵が出現
- サントラ未収録のアレンジBGMが聴ける

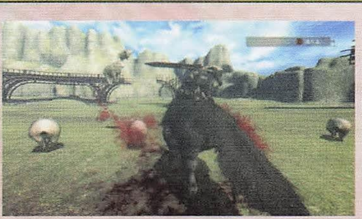


◀新ステージのみ、他機種版の主人公が操作可能。ここでしか流れないBGMも。

弐 新クエスト「愛する妻への鎮魂歌」

イノシシを乗りこなせ！

イノシシに乗って北平原を駆け回り、罪深き（？）羊たちを蹴散らすという、異色の新クエスト「愛する妻への鎮魂歌」がプレイ可能になる。蹴散らした羊の数でクエスト報酬が変化するので、やり込みがいはバツグンだ。さらに、ここでしか入手できない報酬もあるとか!?



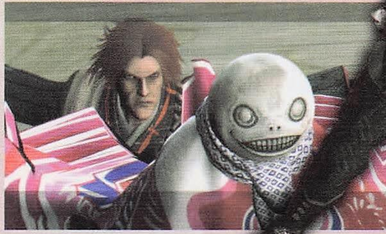
◀ドリフト走行を駆使して、高スコアを叩き出せ！

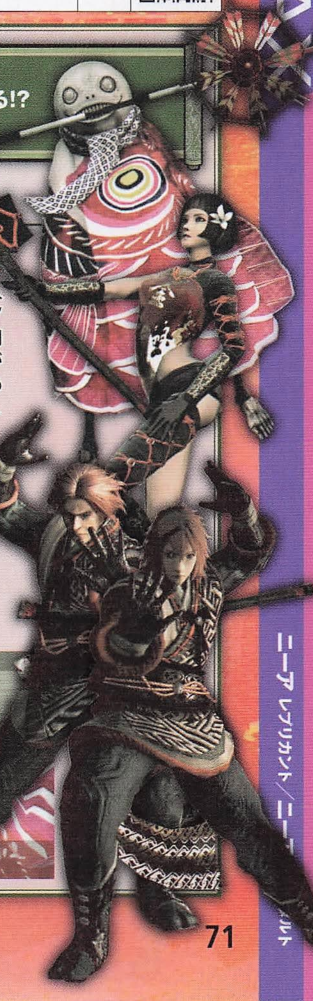
参 新コスチューム

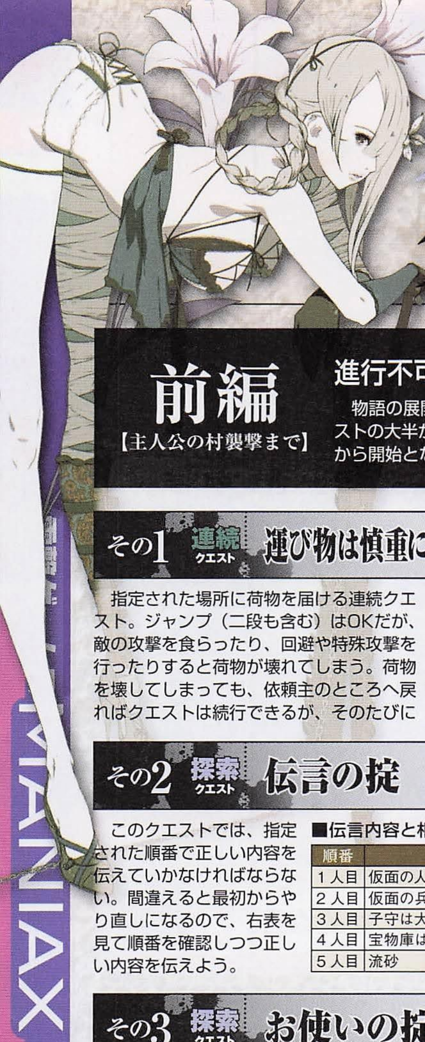
奇抜な衣装がてんこ盛り！

特定の条件を満たすことで、新たな衣装を入手できるのも、DLCの醍醐味。主人公のニーアをはじめ、実験兵器7号やカイネといった仲間達にも、それぞれ2種類ずつ新コスチュームが用意されている。もちろん、これらは本編でも使用できるので、1度見たイベントシーンでも、受ける印象が大幅に変わることうけ合いだ！









×※○△☆なヤツでもわかる！

難易度が高いものから、クリア条件に気づきにくいものまで、詰まりやすいクエストの攻略法を伝授！

クエスト攻略虎ノ巻

前編【主人公の村襲撃まで】

進行不可になるクエストに要注意!!

物語の展開を5年後まで進めると、これまでのクエストの大半が進行不可に。2周目以降のプレイは5年後から開始となるため、1周目で全部クリアしておこう。

その1 連続クエスト 運び物は慎重に(1～3)
依頼を受けるタイミングも慎重に！

指定された場所に荷物を届ける連続クエスト。ジャンプ（二段も含む）はOKだが、敵の攻撃を食らったり、回避や特殊攻撃を行ったりすると荷物が壊れてしまう。荷物を壊してしまっても、依頼主のところへ戻ればクエストは続行できるが、そのたびに50Gずつ報酬が下がってしまう。特に注意が必要なのが、下記の表のNo.5のクエスト。崖の村には、最初に入ったときのみマモノが出現するので、1回で確実に成功させたいのなら、一度崖の村から戻ってきてからこの依頼を受けるようにしよう。

その2 探索クエスト 伝言の掟
記憶に頼ると意外に間違えやすい

このクエストでは、指定された順番で正しい内容を伝えていかなければならない。間違えると最初からやり直しになるので、右表を見て順番を確認しつつ正しい内容を伝えよう。

■伝言内容と相手

順番	伝言内容	依頼を受けられる場所・人
1人目	仮面の人は掟を大切に	入口の門番
2人目	仮面の兵士は王のために	王の間の前にいる衛兵
3人目	子守は大変	3人の子供の近くにいる村人
4人目	宝物庫は王族以外は入れず	最下層南東にいる門番
5人目	流砂	北西の上層にいる村人

その3 探索クエスト お使いの掟
資金に余裕がなければ「スイカ」を栽培！

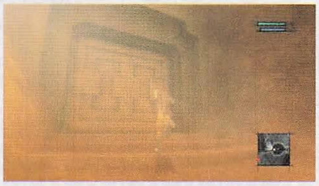
「スイカ」を10個依頼人に届ければ、クリアとなるクエスト。「スイカ」は、依頼人と同じ仮面の街で購入するか、栽培で育てればいい。ただ、報酬はたったの3000Gなので、800Gもする「スイカ」を10個も買ってしまうと大赤字に。「スイカの種」ならば80Gで購入できるので、資金を節約するのなら栽培をしよう。ちなみに、畑で実った「スイカ」は、30時間以内に収穫しないと枯れてしまう。植えてから実時間で15時間経過すると実るので、翌日にゲームを遊ぶ時間があるときに栽培をしよう。

その4 採取クエスト 自慢の恋人
エリアチェンジしないとイベントが進行しない！

海岸の街の灯台近くにいる男に吹き出しアイコンが出るたびに話しかけ、3回目の会話でクエストが発生する。男との会話のあと、いったん街から出ないと次の吹き出しアイコンが出現しないので見落としやすい。なお、このクエストをクリアしないと、物語を5年後に進めるまで「フローライト」を採取することができない。

その5 戦闘クエスト 小さな英雄
狼の巣は砂の神殿の近くに存在する

狼の巣にいる狼を退治するクエスト。依頼を受けたあと、砂漠の砂の神殿付近にある砂嵐が発生する場所に行き、そこにいる武器屋の息子に話しかければOK。なお、武器屋の息子が倒れるとゲームオーバーになるので、「黒の手」で彼のほうに寄ってきた狼を優先的に攻撃しよう。



◀狼の巣は、「砂漠の地図」のマップ上で見て、左上（北西）のほうにある。



Check! 仮面の街で「王家の方位磁石」を入手せよ！

まがりなりにも王を救出したのだ。それなりの礼というものを受けてもよいのではないか？　そうだな……たとえば、仮面の王の館の前にいる衛兵。あやつの立場なら、「王家の方位磁石」といったか？　それぐらいは持っておろう。なに、もらえるものは遠慮せずもらっておくのも礼儀というものだ。

それにしても、砂漠の移動とは難儀なものだな。砂がページに挟まってかなわん。ここはひとつ、砂漠の井戸を利用してみてはどうだ？　今の我らになら、使用許可も下りようぞ。そうと決まれば、話は早い。仮面の王の館にいる副官に話しかけるのだ。これで、愛しいヨナのもとにも、すぐに帰れようぞ。

その6 探索クエスト 行方不明の娘
きちんとした調査が謎を解き明かすカギ

消えた恋人は、右の手順で街の人から情報を聞くことで発見できる。血痕はイベント発生後に出現するが、最下層で見たという情報を入手しないと調べられない。手順を省くことはできないので、きちんと情報を集めよう。

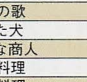
恋人発見までの手順

①最下層で見たという情報を街の人から入手
②血痕を発見し、近くの兵士に情報を聞く
③入口の兵士から、真相を聞く
④街の入口にある「砂漠の井戸」を調べて依頼者のもとへ

■物語が5年後（オープニングの東京は含まない）まで進むと進行不可となるクエスト

No.	クエスト名	依頼を受けられる場所・人	発生するタイミング	報酬	クエストのポイント
1	薬草収集	主人公の村・ポポル	目的に「崖の村の村長に会う」が出現したあと	500G	薬草×2を主人公の村で採取
2	門番のお使い	主人公の村・衛兵	目的に「崖の村の村長に会う」が出現したあと	500G	商店街にいる武器屋の奥さんと話す
3	失われた卵	主人公の村・道具屋	目的に「崖の村の村長に会う」が出現したあと	傷薬	吹き出しの出ている村人にヒントを聞く
4	定番の家庭料理	主人公の村・噴水近くの村人	目的に「崖の村の村長に会う」が出現したあと	1500G	北平原で、羊から羊の肉×10を入手
5	運び物は慎重に1	主人公の村・衛兵	目的に「崖の村の村長に会う」が出現したあと	500～1500G	崖の村到達後、敵が消えてからクエストを受ける
6	遠出の買い物1	主人公の村・植物屋	目的に「崖の村の村長に会う」が出現したあと	500G&栽培可能に	チューリップの球根×3を海岸の街で購入
7	良く利く薬	主人公の村・酒場の奥さん	目的に「崖の村の村長に会う」が出現したあと	2000G	木の実を主人公の村、ゼンマイを海岸の街で購入
8	図書館の整理	主人公の村・ポポル	目的に「崖の村の村長に会う」が出現したあと	500G	アイコンの出ている棚を調べる
9	運び物は慎重に2	主人公の村・衛兵	灯台で老婆の頼みを聞いたあと&クエスト5をクリアしたあと	500～1500G	1回失敗するごとに報酬が50G減る
10	遠出の買い物2	主人公の村・植物屋	灯台で老婆の頼みを聞いたあと&クエスト6をクリアしたあと	2000G&畑が増える	収穫促進肥料×3を海岸の街の道具屋で購入
11	もっと良く利く薬	主人公の村・酒場の奥さん	灯台で老婆の頼みを聞いたあと&クエスト7をクリアしたあと	2000G	鷲の卵×1を崖の村で採取
12	姉妹の歌	主人公の村・酒場の主人	灯台で老婆の頼みを聞いたあと	なし	ねずみの尻尾をロボット山入口で入手
13	消えた犬	主人公の村・商店街の老人	灯台で老婆の頼みを聞いたあと	なし	鉄橋の下にある湖でイベント発生
14	新たな商人	海岸の街・船にいる商人	灯台で老婆の頼みを聞いたあと	10000G	天然ゴムを海岸の街で購入する
15	定番料理	海岸の街・酒場の主人（主人公の村にいるデポルからクエストを紹介してもらうと、依頼が発生するようになる）	灯台で老婆の頼みを聞いたあと	5000G	ゴカイでサーディンを釣る
16	新作料理		クエスト21をクリアしたあと	5000G	サーディンでシャークを釣る
17	配達員からの頼み事		灯台で老婆の頼みを聞いたあと	1000G	老婆に手紙を届ける
18	老婆に困る配達員		クエスト23をクリアしたあと	1000G	老婆に手紙を届け、真実を伝える
19	伝えたい事		クエスト24をクリアしたあと	なし	老婆に手紙を届ける
20	ヨナの料理	主人公の村・ヨナ（深紅の書を倒すまで）	薬魚をヨナに届けたあと	なし	小麦を主人公の村で購入する
21	ヨナの贈り物		崖の村でフックを倒したあと&クエスト20をクリアしたあと	なし	スイカ、メロン、かぼちゃを仮面の街で購入する
22	届かぬ手紙	海岸の街・海岸近くの街の人	崖の村でフックを倒したあと	3000G	崖の村で恋人の家を調べたあと、入口で戦闘
23	運び物は慎重に3	主人公の村・東門の衛兵	フィーアに街を案内されて、カイネのところに戻ったあと	1000～3000G	砂漠の井戸を利用すると、狼に襲われず運べる
24	伝言の掟	仮面の街・中央にいる衛兵	仮面の王を砂の神殿で救出し、仮面の街から出たあと	10000G	伝言内容を間違えると、1人目からやり直しになる
25	お使いの掟	仮面の街・王の館近くの街の人	フィーアに街を案内されて、カイネのところに戻ったあと	3000G	スイカ10個を買うと赤字になるので栽培で育てる
26	家出息子	主人公の村・村人	フィーアに街を案内されて、カイネのところに戻ったあと	なし	ヤギの肉×3、羊の肉×5を用意して海岸の街へ
27	仲直りの贈り物	仮面の街・変なモノ屋	仮面の王を砂の神殿で救出し、仮面の街から出たあと	20000G	砂漠にいる狼を狩るか、仮面の街で狼の毛皮を購入
28	自慢の恋人	海岸の街・灯台近くの男	仮面の王を砂の神殿で救出し、仮面の街から出たあと	30000G	灯台の近くにいる男に3回話しかけると発生する
29	小さな英雄	仮面の街・武器屋	仮面の王を砂の神殿で救出し、仮面の街から出たあと	10000G	狼の巣をクリアするまで、砂漠の狼が無限に出現する
30	行方不明の娘	仮面の街·変なモノ屋近くの母親	仮面の王を砂の神殿で救出し、仮面の街から出たあと	10000G	街の目の前にある井戸を調べたら、依頼人のもとへ

※記事中で特に注釈のないデータは、すべて編集部調べです。



ハミ出し攻略テクニック①
砂の神殿に向かう前に買い物を！

フィーアの案内で砂の神殿に訪れるイベントが発生すると、ボスを倒すまで神殿から出ることはできなくなる。神殿内では回復アイテムを入手できないので、砂の神殿に向かう前に購入しておきたいところ。フィーアに仮面の街を案内してもらったあと、街から出なければ道具屋でアイテムを購入できるので必ず準備しておこう。

後編【5年後】

結果が分岐するクエストが多数登場する

物語が進み、開始から5年後になると一気に受けられるクエストが増加。選択肢などで結果が分岐するクエストも多く登場するようになるので、特にわかりにくいものをピックアップして解説しよう。

その7 連続クエスト 釣りをしていた人

すべてのクエストをこなして釣りLvを上げておこう

海岸の街の波止場にいる老人から受けられる釣りの連続クエスト。これをクリアしていくたびに、釣りLv（内部パラメータ）が1段階ずつ上昇していき、Lv.10まで上げると「釣りをしていた人」のクエストが発生する。これをクリアすれば「ダンクルオステウス」と「リゾドゥス」が釣れるようになる。なお「シャーク」と「オオナマズ」は、ほかのクエストで必要になるので早めに釣りLvを上げておくといい。

シロCheck! 釣りをうまくこなすコツ

釣りの極意などは知らぬが、我が思うに、魚がかかるのを見てから竿を引くから出遅れるのではないか？　エサを投げ入れる段階から竿を引いておくというのはどうだ？　ホレ、かかったではないか。なん…だと…？　今度は竿を引いたまま左右に振るのが難しいと。ええい、ならばいっそ、竿は動かさず視線のほうを動かせばよかろう。さすれば、体も勝手についてくるというものだ。

■釣りLvと釣れる魚（素材）

釣りLv	釣れる魚（素材）	有効なエサ	釣れる場所
1	薬魚	ルアー、ゴカイ	海岸の街（灯台側の砂浜）
	サーディン	ゴカイ	海岸の街
	フナ	ミミズ	主人公の村、北平原
	空き缶	釣り場の魚に不適切なエサ	すべての釣りポイント
	錆びたバケツ	サーディン、ゴカイ	主人公の村＆北平原以外
	水草	釣り場の魚に不適切なエサ	北平原＆砂漠以外
2	グローブフィッシュ	ゴカイ	海岸の街（港側）
	枯れ木	釣り場の魚に不適切なエサ	主人公の村、東街道
3	ニジマス	ルアー、ミミズ	北平原
4	ブリーム	ルアー、ゴカイ	海岸の街（港側）
5	シャーク	サーディン	海岸の街（港側）
	ブラックバス	ルアー、フナ	主人公の村、北平原
	錆びた塊	釣り場の魚に不適切なエサ	北平原、砂漠
6	オオナマズ	ルアー、ミミズ、フナ	主人公の村、北平原
	砂魚	ルアー、ミミズ、ゴカイ	砂漠
7	ロイヤルフィッシュ	ミミズ	東街道
8	ブルーマーリーン	ルアー、サーディン	海岸の街（港側）
9	ハイネリア	ルアー、フナ、サーディン	砂漠
10	ダンクルオステウス	ルアー、サーディン	海岸の街（港側）
	リゾドゥス	ルアー、フナ、サーディン	砂漠

※「釣りLv」は内部パラメータです。ステータスには表示されません。

その8 採取クエスト 散らばった積荷

積荷の中身を見ると報酬が変わる選択肢が

積荷は主人公の村の川辺、海岸の街の灯台側の砂浜、北平原のロボット山へと続く鉄橋の下あたりに落ちている。回収の際、積荷の中身を見ると選択肢が現れ、その選択で報酬が変化する。積荷を自警団に引き渡せば50000Gが手に入るが、老婆に届ければ報酬は20000G。ただ、依頼を守れば、海岸の街の道具屋の売値が2割引きになり商品に「力の果実」などが追加されるので、長期的に見ればそのほうがお得だ。

その9 探索クエスト 宝石の行方

手に入れた宝石をどうするかは自由

このクエストでは、依頼人に宝石を渡す前の選択肢で結果が分岐する。埋めた場合は報酬がもらえないので、渡すか売るほうを選ぼう。なお、売った場合でも、特にペナルティなどは発生しない。

■選択肢の結果

宝石を埋める	報酬なし
依頼主に渡す	報酬：10000G
売る	報酬：10000G

その10 戦闘クエスト 大きな力

十分にLvが上がってからクエストに挑もう！

北平原の橋の前に出現するマモノを倒すクエスト。マモノは、天気がくもりになったときのみランダムで出現する。出てこなかった場合は、鉄橋の下にある船着き場を利用してエリアチェンジを繰り返そう。なお、ここで出現するマモノは、おそらくクエストを受けられるようになる時点では、かなりの強敵のはず。どうしても早めに倒したいというのであれば、遠距離から「黒の槍」で攻めるのが無難だ。

その11 採取クエスト 宝物

「機械油」をロボット山の樹階から手に入れよう！

まずは図書館の2階で「汚れた宝の地図」を入手。次に、仮面の街の変なモノ屋に「機械油」「ナス」「ヤギの毛皮」を3個ずつ渡せば地図を復元できる。「機械油」はロボット山に出現する機械から手に入るが、落とす確率が低いので、ワードエディットでアイテムドロップ率を上げておこう。途中の選択肢でイベントの手順が少し変化するが結果は同じ。地図の解読ができたら、北平原にある鉄橋の先端を調べよう。

その12 栽培クエスト 砂漠に花を

月光草の花（桃）は配合で作り出そう！

「月光草の種（桃）」を10個集めるクエスト。この種は店で売っていないので、栽培の「配合」を利用して作り出す必要がある。配合の方法は、まず「月光草の種（黄）」と「月光草の種（青）」を隣り合わせで植え「月光草の種（水）」を作る。次に、「月光草の種（水）」と「月光草の種（赤）」を隣り合わせて植えれば、「月光草の種(桃)」ができる。あとは、「月光草の種（桃）」を植えて、10個になるまでひたすら栽培していこう。



▲配合の成功率は低いので、「赤水赤水赤」といったように交互に植えて作業効率を上げよう。花の状態で収獲すると種が手に入らないので、完全に枯れるまで待とう。

性能で選ぶか愛に走るか？ WEAPON LOVE

性能だけでなく、見た目で使いたくなる武器も多い『ニーア』。攻略班が、己の心のおもむくままにその魅力について語りつくす！

編集A：つーわけで、お前らどんな武器が好きよ？　俺は槍がお気に入り。
ライターB：槍いいですね～。ダッシュ突きが強いし、ジャンプ突きも強いし、両手剣よりも攻撃力が高い武器が多い。
編集A：だろ。このゲームは槍さえあれば、後半は安定じゃね？
ライターB：でも、ボス戦で魔法弾を攻撃しにくいのがちょっとなあ……。あと、見た目が個人的に好みじゃないです。
ライターC：そうそう、女性ライターの私としてはそこが超！　重要です!!
編集A：あのデザインがいいんじゃないか。フォークみたいな見た目の「兵士槍の聖槍」とか、ハルバードっぽい「王妃の玉座」とか憧れるだろー？
ライターC：えー、そうかなあ。シンプルな初期装備の槍は結構好きですけど。
ライターB：ああ、「侘助」だっけ？
編集A：「侘寂」！　ワビサビだから！
ライターC：私はやっぱり、初期武器の片手剣が使い慣れてて一番いいですね。デザインもカッコイイのが揃ってますよ。
編集A：片手剣はバランスよくて使いやすいよな。ちなみに、何が好きよ？
ライターC：「月光と闇」みたいな細身の剣も好きですし、「百獣の剣」みたいな大剣も……うーん、悩むけど、どれか1つといわれたら『ドラッグ オン ドラグーン』にもあった「信義」かな？
ライターB：あー、それってあのウチワみたいに刃が丸～いやつでしょ？
ライターC：それは「輪廻転生」！
編集A：Bはコロコロと武器を変えすぎじゃね？　だから名前を間違えるんだろ。
ライターB：だって、せっかくいろいろあるんだから、変わった武器も使いたいじゃないですか～。
編集A：攻略的には、やっぱ槍かな。結構トリッキーな戦い方を強いられるけど、特殊攻撃は使いやすいし。あと、槍はLv.1でも性能高い武器が多くて便利。性能とカッコよさと両立させたいなら「日出国の魔刃」がイチオシだな。
ライターC：あ、あれカッコイイですね。
ライターB：カッコよさでいうなら、むしろ相手をドカッと叩き潰す感じの両手剣のほうが好みかも。デザインが変わってる武器が多いのもツボっすね。
編集A：あれも武骨って感じの武器だな。
ライターC：スキが大きくて、使い方が難しいから私は使ってないなあ……。
ライターB：難易度をハードにして遊ぶと両手剣がすごく重要だよ。片手剣だと攻撃力が低くて苦戦しまくるし。無理に攻撃しないで、一発ずつ確実に当てていくようにするのがコツかな。敵に囲まれたら、とりあえず特殊攻撃で回転すると一掃できて気持ちいいですよ。
編集A：両手剣だと、何がオススメ？
ライターB：初期装備の「天叢雲剣」が一番軽くてシンプルながらデザインもいいですね。ただ、性能が低いからメインで使っていくなら「百獣の剣王」に変えたほうがいいかも。あと、自分は変わったデザインが好きなので、先端がミノタウロスの頭になってる「迷宮の歌」も好みです。Lv.1だと性能低いけど、Lv.4まで鍛えれば化けるんですよ。素材集めはキツイけど……。あとは、剣っぽくはないけど「不浄なる斧」がイイかな。いかにも斧！　って見た目がステキ。それに、Lv.1で魔力が＋40%も補正がかかるから、後半戦でも結構使えるんですよ。
編集A：魔力の＋補正で選ぶのもアリか。
ライターC：このゲーム、魔法がかなり強力で便利ですから悩みますね。
編集A：どれも甲乙つけがたいな～。
ライターC：あとは……、私の使用武器ではないですけど、物語序盤で出てくる「鉄パイプ」が印象深くて好きですね。
ライターB：現実でも手に入るしね。よし、鉄パイプ持って聖地（新宿）巡礼だ！
編集A＆ライターC：……通報しました。

■性能にこだわる編集Aのお気に入り武器



不死鳥の槍

入手方法　5年後、仮面の街の武器屋で購入（32400G）

こいつは街で購入できる武器だけど、槍のなかでも攻撃力がズバ抜けて高い。しかも、魔力の補正もLv.1で＋50%と高く、魔法が強力な本作ではすごく頼りになる。「鷲の卵」さえ早めに採っておけば、改造に必要な素材を集めやすいのもイイな！

■マニアックなライターBのお気に入り武器



不浄なる斧

入手方法　5年後、海岸の街の武器屋で購入（21600 G）

どうみても両手剣じゃなくて斧じゃない？　というツッコミ待ちの武器。鍛えれば鍛えるほど重量がドンドン増すという単純明快さにも心惹かれます。Lv.4は大幅に攻撃力が跳ね上がるので、威力と重量との板ばさみに悩まされるのもステキ。

■見た目重視なライターCのお気に入り武器



信義

入手方法　神話の森で村人を2人助ける／5年後、崖の村の武器屋で入手

性能よりも見た目にこだわる私は、見た目が素直にかっこいい片手剣が好きですね。なかでも『ドラッグ オン ラグーン』の頃から好きだった「信義」はイチオシ！　どこか妖しくて美しい、日本刀ならではの魅力がある武器だと思っています。



ハミ出し攻略テクニック② コンティニューで素材集め！

採取ポイントは、ゲームオーバー後にコンティニューするとランダムで復活する。レア素材を探すときにハズレを引いたら、コンティニューを繰り返して効率よく素材を集めよう。なお、リスタートのポイントに戻ってからゲームオーバーになれば、入手した素材を持った状態でコンティニューできることも覚えておくと便利。

「魔女ノ夜宴」

NieR Short Story 03

名取 佐和子(著)

原案　cavia
横尾 太郎
原作　SQUARE ENIX
『ニーア レプリカント』
『ニーア ゲシュタルト』

書き下ろしショートストーリー第3弾。本作のシナリオライティングを担当した名取佐和子氏が、カイネが秘める心の闇を鋭く描写する。その衝撃的な結末とは!?

彼女の噂は、旅の終わりに立ち寄った崖の村で聞きました。

白い霧のせいで光から隔てられたその村は、常にマモノの脅威にさらされているらしく、タンク型の家々が臆病な蟲の卵のように崖にへばりついて建っていました。

他の村々でやってきたように、私が前途ある若者達を集めて平等を説き、最後にマモノの恐怖と毎日向き合っている彼らをねぎらった時のことでした。1人の青年が唇をゆがめて立ち上がったのです。

「わかってないね。俺達が本当に憎んでいるのはマモノじゃない。この村にはもっとおぞましいバケモノ……マモノ憑きが出るんだよ」

仲間からディモと呼ばれていたその青年の言葉に、若者達はため息とも身震いともつかぬ沈黙を落としました。私が戸惑っていると、ディモは皮肉な笑いをさらに濃くして詰め寄ったのです。

「アンタはヤツのことも『平等』に扱えるのか？　あ？　ご立派な人格者さんよ」

高い見識と恵まれた容姿をあわせ持った女性を、色眼鏡で見る者がいることには慣れています。私の説く平等な世界が、底辺の暮らしを営む学のない者達にとって少々敷居の高い、難解な思想であることもよくわかっています。

無知な者が無知ゆえの反感をむきだしにして私を罵倒したり、嘲笑したりすることが、今までの旅の中でも何度かありました。そんな時、私の顔にはいつも微笑みが浮かびます。憎しみも恐れもありません。私はただ哀れな者を赦しつづけます。むろんディモのことも。

「身体にマモノを棲まわせることは、死を覗き見るに等しい責め苦だと聞いています。私は実際にマモノ憑きと呼ばれる人に会ったことはありませんが、そのつらさを想うだけで涙が浮かびます。『おぞましい』などという悲しい言葉がどうして出てくるのか、理解に苦しみますね」

そう言いきった私を、村の若者達の虚ろな視線が包みました。

『マモノ憑き』という言葉にこの村を蝕む差別意識の根源を見出した私は、家々をまわって積極的に彼女の情報を集めました。村人達の中には禁忌に触れたように口をつぐむ者もいましたが、一方で口さがなく誹る者も多かったです。

彼女がマモノ憑きとなった時期は、唯一の肉親である祖母を亡くしたあたりだという話でした。悲しみと寂しさのあまり気がふれて、マモノと交わりを持った。左半身が人間とは思えぬ形状になっている。マモノ、人間、見境なしに殺して死体の肉を食らう。誰も殺さない日は男を漁る……虚実がないまぜとなった噂に、私はますます彼女への興味と同情を深めました。彼女を偏見の目から救いたい、ただその一心でした。

「彼女と一度話してみたい」と言うと、村人はみんな胡散臭い物売りを見る目で私を見ました。私はめげず、いくばくかのお金を報酬としてディモに手渡し、彼女の元へ連れていってほしいと頼みました。

「金払って、マモノ憑き見物か。人格者ってのは、ずいぶんとヒマで物好きな人種だよ」

そんなディモの皮肉も気にならないほど、私は高揚していました。ようやく哀れで悲しい存在を助けてやれる、と有頂天でした。

タンクの並ぶ絶壁が霧に包まれて見えなくなった頃、すこしひらけた場所に出ました。先の方に、本来なら崖にくっついているはずのタンクが地面に横倒しになっているのが見えます。外壁のところどころが赤く錆びつき、ひび割れ、大きな穴まで空いていました。

「あれがヤツの家だ」というディモの言葉がすぐには信じられないほど、あまりに無防備なあばらやでした。

私は思わずあばらやに走り寄り、中を覗いて声を掛けましたが、返答はありません。家は無人でした。粗末な家の中で、かわいい花飾りと色鮮やかに描かれた似顔絵らしきものが浮き上がるように目立っていました。私は心強くなってディモに振り向き、言ったものです。

「ごらんなさい。彼女もまた美を愛でる心を持った者です。私達と変わらぬ人間ですよ」

その時、霧の中で複数の足音が響き、辺りの空気が一瞬にして重くなりました。えずいてしまうほどの悪臭に、ディモの顔色が変わります。

「まずいぞ。マモノが……」

すべてを言い終わらぬうちに風が鳴り、私の目の前でディモの肩から血が噴き出しました。大きく放物線を描いて振ってくるディモの血で、私はたちまちずぶ濡れです。

茂みの向こうから黄金色の包帯を全身に巻き付けたようなマモノが姿を現した時、その醜悪な姿に私が悲鳴をあげずに済んだのは、血の雨によってすでに思考が停止していたせいでしょう。マモノは仲間と共に四方から私を囲み、じりじりと近づいてきます。マモノ達が一歩踏み出すごとに地面はねちょりと嫌な音をたて、霧は黄色く濁り、腐った臓物のような悪臭が私の鼻と口をふさぎました。

マモノに喰われるのが先か、このまま窒息死するのが先か、薄らぐ意識の中で私がそんなことを考えていると、視界の隅に煌めく光をとらえました。ゴウゴウ唸る風音とブチブチグチョグチョと柔らかい肉が引きちぎられる音も聞こえてきました。

それは本当に一瞬の殺戮でした。私が目をこすっているうちに、マモノ達はミンチにされ、断末魔の叫び声をあげて倒れていったのです。

目をこらすと、惨劇の中心で二本の大きな剣をふるう女性がいました。たわわな胸や尻を露わにした挑発的な軽装で、マモノに正面から斬り込んでいっては、耳まで裂けるかと思うほど口を開いて笑い、凛とした声を響かせます。

「生き恥さらしてんじゃねーぞ、このクソ野郎共！

おまえらの※☆○△×、△×○※△にしてやろうか！？」
　なんということでしょう。口にするのも忌まわしいほどの汚い言葉を、彼女は愉快そうに言い放ちました。ぎらつく瞳は赤く燃え、マモノの血と体液で汚れた肌がぬらぬらと妖しく光っています。
　彼女が……哀れで悲しいマモノ憑き？
　私はしばし自分の命の危険も忘れて、想像とは著しく違っていた彼女の姿に見入りました。
　マモノ達が塵と化すほど斬り刻まれて息絶え、霧の色も元の白さに戻った頃、私の耳にようやくディモのうめき声が届きました。
「だいじょうぶですか」と駆け寄る私に、ディモは「見ただろ？」とあえぎます。
「アイツはおぞましいバケモノだよ。マモノのくせにマモノを殺して、しかも楽しんでやがる。仲間を殺して興奮してやがる。そのうち人間だって殺しかねないぜ。とっとと逃げた方がいいぜ、人格者さんよ」
　言いながら、ディモは傷を負った体を起こして実際に逃げようとしていました。
「待って。先ほどあなたは彼女に命を救われたのではありませんか？　彼女はあなたを守るためにマモノを斬りました。差別は止めましょう。彼女は善き人間である、と知ってください」
　すると、ディモは不思議そうに私を見ました。その目の中に今まで宿っていた皮肉や反感はなく、代わりにまったくの無がありました。深い無です。やがてディモの目はゆっくり細められ、くさびを打つように乾いた声が落ちました。
「アイツは人間じゃない。わかるか、先生サマ？これは差別じゃなくて、区別なんだよ」
　そして、ディモはよろめく足取りで去っていきました。深い傷を負ったにもかかわらず、恐ろしいほどの早足で逃げていきました。

　ひとりになった私は意を決して彼女に近づきます。私とディモのやりとりは聞こえていたはずですが、彼女は何も言ってきません。
「お怪我はありませんか？」という私の問いにも答えず、目も合わせようとしませんでした。
　彼女の内腿に流れる血の筋を見つけ、私は自分のスカーフを裂きました。包帯にしようと思ったのです。ディモの血に染まり、清潔とは言い難かったのですが、何もないよりマシです。
「包帯を巻かせてくださいね」
　いちおう断りを入れると、彼女は特に拒みもせず立ち尽くしていました。そのことに気を良くして、私は彼女の太腿にいそいそと包帯を巻きました。私の手が内腿に触れるたび、彼女がビクリと身をかたくするのがわかります。そんな様は人間らしいというより生娘らしく、私は微笑まずにはおれませんでした。
「いろいろお話しませんか？　私はあなたの味方になれると思うの」
　私はそう切り出し、彼女の後についてあばらやにあがりこみました。我ながら図々しかったですが、人と関係を築くことに慣れていない彼女には、多少図々しく馴れ馴れしいくらいがよいだろうと判断した上での行動でした。
　雨漏りで腐った床におそるおそる腰をおろし、私は人類が皆平等であることの大切さを、旅先の村々で語ってきたように、彼女に語りました。虐げられる側の彼女の前だからこそ、その弁舌はより熱を帯びたように思います。
　夜がふけるのも気づかず語り尽くし、ようやく話を結んだ私が顔を上げると、彼女はもう背を向けて眠っていました。マモノに襲撃されたらひとたまりもないようなあばらやで熟睡していたのです。なんて豪胆な女性でしょうか。
　太腿の出血はもう止まったのだろうか？　気になりながら、私のまぶたも重くなりました。

　どのくらい眠ったのか、肌を刺すような冷たい空気に身震いして目が覚めました。外はまだ静かで暗く、夜は明けていないようです。傍らを見ると、寝ていたはずの彼女の姿がありません。床に目をこらすと、血の跡が点々と外につづいていました。
　私はあわてて飛び出します。白い霧に視界をさえぎられながらも進んでいくと、すこし先の草むらで人の気配がしました。呼びかけようとして、私は彼女にまだ名前を聞いていないことに気づきました。
　沈黙と霧に包まれた夜を、とつぜん激しく苦しげな息づかいが切り裂きます。間違いありません。彼女の声でした。
「くっ……ハァ……ッハアッ、ハア、ハア、ハアハアハアアアアッ」
　傷口が開いてしまったのだろうか？　１人で痛みと苦しみに耐えているのだろうか？　私は矢も盾もたまらず飛び出しました。
「だいじょうぶですか？　今、包帯を……」
　霧が晴れ、彼女の全身があらわとなったとたん、自分の声がか細く途切れるのがわかります。
　彼女はマモノ憑きでした。
　左半身が信じられないほどに黒く膨張し、奇妙な瘤が躍動を繰り返しています。まるで、そこだけ別の生き物のようでした。
　彼女が私を見ているのがわかったので、私は必死で平気なふりをしました。「人類皆兄弟」と呪文のように唱えながら、微笑んでみせました。
　彼女がうつむいたのにつられ、私の視線も下へと降ります。そして、彼女がマモノの左手で握ったモノへと目が吸い寄せられました。そのモノが何であるかわかった瞬間、全身が総毛立ったものです。
　彼女が握っていたモノ……それは膨張し、硬くなった、彼女自身の男性器でした。黒ずんだ陰茎に何本もの血管が浮き上がり、波打つ様までくっきりと目に飛び込んできました。
　彼女の体は、マモノ憑きであると同時に半陰陽でもあったのです。
「マモノを斬りまくった夜は……抑えがきかなくなる」
　霧の中で私と向き合った彼女は、初めて言葉を発しました。その目は細められ、薄い唇が裂けるように開かれます。そして、私を射竦めたまま、彼女は激しく左手を動かし始めました。息づかいが激しくなり、天を仰いだ目がとろりと焦点を失います。
「やめて！」
　私は最後の瞬間から目を背け、後ずさりました。
「寄らないで。この……おぞましいバケモノ！」
　転がるように逃げる私の背中を、彼女の狂ったような叫び声が追ってきます。泣き声にも笑い声にも聞こえる高い声でした。
　怖い。怖い。怖い。気持ち悪い。おぞましい。憎い。憎い。憎い。気持ち悪い。おぞましい。理解出来ない。したくない。気持ち悪い。怖い。
　心の奥から、今まで自分には「ない」ものとしてきた醜い感情がほとばしります。気づくと、私は泣いていました。喉が枯れるほど泣き、そして、胃の中にあるものをすべて吐きました。

　以上が、彼女について私が語れるすべてです。
　彼女と過ごした一夜を境に私の心はネジが飛んでしまったようで、膿んで腐った感情を今も垂れ流しつづけています。
　私をこんなふうにしたアイツが憎い。憎い。怖い。気持ち悪い。憎い。怖い。怖い。
　ああ、誤解しないでください。これは差別ではありません。区別です。アイツは人間ではない。想像するもおぞましい身体を持つバケモノだもの。私達の仲間ではありません。
　バケモノを遠ざけ、その死を願うのは、人間として当然の権利ですよね。違いますか？　ねえ、違いますか？　違いますか？　違いませんよね？　私はひどくないですよね？　私は醜くないですよね？　私は人格者です。違いますか？　違いますか？　違いませんよね？

NieR Weapon Story 05

ニーア ウェポンストーリー

電撃ゲームス＆電撃PlayStation
特別連載企画

その武器を手にする者へ宿業は受け継がれる

ゲーム中に登場する武器それぞれに秘められた逸話を書き記す好評企画！　今回は、ゲーム中屈指の性能を誇る「不死鳥の槍」と、扱いやすい片手剣「古の覇王」にまつわるウェポンストーリーを公開する。「古の覇王」に関しては、共通する世界観を持つ『ドラッグ オン ドラグーン』シリーズでの物語も併記しているので、ぜひ読み比べてみてほしい。



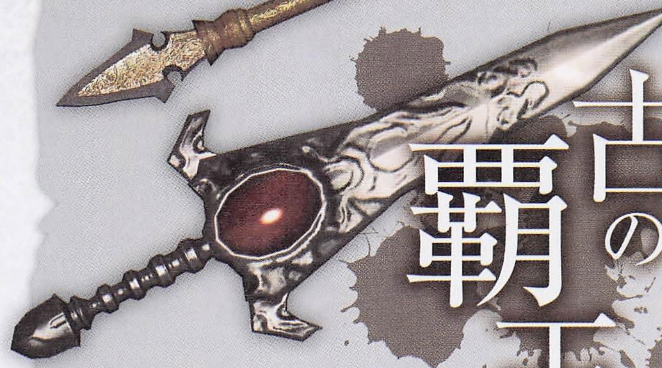
不死鳥の槍

Lv.1
とある辺境の国に死をも恐れぬ戦士がいた。
戦士の屈強な体は弓等では射抜けぬと思える程に頑丈だった。
その為、戦士は常に戦場の真っただ中に身を置いていた。

Lv.2
ある時戦士の夢に美しい小鳥が現れた。
小鳥は、その勇猛な戦いを褒め称え「戦が終結し平和な世界となる事」か「不老不死の体」どちらかの願いを叶えようと囁いた。
戦士は「不老不死の体」を欲した。

Lv.3
それからの戦士の戦いぶりは目を見張るものであった。
敵を草を刈るようになぎ倒し、いくら弓を射たれてもいくら太刀を浴びても平然と敵の真っ只中を切り開いていくのだ。
王は戦士に数々の称号と褒美を与え、戦士の輝かしい栄光の日々は永遠に続くかと思われた。

Lv.4
けれど戦は終わる事なく、辺境の国はやがて滅び、戦火は拡大し辺り一帯は荒廃した。
草木は枯れ、人々は死に絶え、やがて戦士を知る者はいなくなった。
いくら飢えようとも死なぬ体で戦士は再び美しい小鳥の夢を見る。
戦士は死にたいと小鳥に懇願したが、小鳥は死ねないと答えた。
戦士は未来永劫死ぬことはないと囀った。



古の覇王

Lv.1
何世紀にも渡って繁栄した巨大王国に受け継がれていた王族の剣。
剣の水晶には魔力があり一万人の血を吸うことで真っ赤に輝き、使っている者を不老不死にするという言い伝えがあった。しかし覇王と呼ばれた最後の王は、不死の身体よりも先代から受け継いだ王国の繁栄を何よりも大事にした。

Lv.2
ある日、最愛の后が不慮の事故により死んでしまう。王の子を宿しており、出産間近の悲劇だった。王は国を継ぐ息子が亡くなったと聞くと、絶望と悲しみに打ちひしがれ、既に高齢となった自分で王家の血が断絶する運命を受け入れられなかった。

Lv.3
狂った王は不死の身体を授かって王国を存続させようと、手当たり次第にその剣で部下や国民達を切り殺した。「私が最後の王ならば、この私が生き続ける限り王国は不滅なのだ！！」

Lv.4
何人も、何百人も、何千人もの国民を切り殺し、剣の水晶は輝きを増していった。あと少し、もう少しでその血のような紅が輝く時、患っていた心臓が急激な負担に耐えかね破裂し、王は亡くなった。目の前の妊婦と胎児を殺せば、ちょうど一万人だった。

「古の覇王」ウェポンストーリー from DOD

『DRAG-ON DRAGOON』より

Lv.1
太古の文明で絶大なる権力を持っていたといわれる王が所持していた剣。その覇王の手により王国は栄華を誇り、繁栄を極めたが…。

Lv.2
熟れた果実は腐り落ちていくのみ。王の権力の下で驕り高ぶり自ら歩むことを止めた民により、王国は堕落し衰退の道を辿っていく。

Lv.3
すでに己の力ではどうすることもできなくなっていることに気づいた王は、邪神を自らの愛刀に召喚し、堕落した民の虐殺を繰り返す。

Lv.4
剣に宿りし邪神は血を吸うことの喜びに打ち震え、最後に残った王の命を奪った頃には、白銀だった刀身が、血に染まり漆黒になっていったという。

『DRAG-ON DRAGOON2』より

Lv.1
その昔、とある国に“剛の武将”と“柔の武将”という、二人の優れた武人がいた。二人はお互いを認め、常に意識し、鍛錬に勤しんでいた。この魔剣“古の覇王”に魅せられ、取り合うことになるまでは…。剣を巡り、激しく衝突を繰り返す二人。

Lv.2
魔剣を巡る争いは戦争へ発展する。剛の武将は自らが生み出した鉄壁の布陣で、百戦錬磨の戦績。一方の柔の武将は、型のない各々の力に任せた戦法。勝負の行方は誰にも想像がつかなかった。

Lv.3
序盤は剛の武将が完全に戦局を支配していた。しかし次第に柔の武将の臨機応変な戦略が剛を翻弄する。ところが、不利になるも意地を張り布陣を崩さない剛に、柔の戦法も段々と通用しなくなっていく。戦局は混迷を極めた……。

Lv.4
その後……戦の終わった跡地を訪れた村人はこう語った。
『剛の武将も柔の武将も二人とも、それは素晴らしい武人だったよ。ただ、極端に優れていなくても、剛も柔も少し兼ね備えていれば、みんな幸せになれただろうに。』

NEXT WEAPON→ 5月28日発売の電撃PlayStation Vol.472にて、「迷宮の息」「輪廻転生」のウェポンストーリーを公開!!



手作り系
チャレンジ企画
第2弾！

白の書のペンダントを作ってみた!!

ほとばしる『ニーア』への愛が止まらないっ!? 前号に引き続き、手作りアイテムにサガコがチャレンジ！ 今回は銀粘土で作る白の書ペンダント。小学生の図工レベルな彫金作業を、ヨナの日記風にレポ。ウザくないよ！



①とりあえず材料をそろえる

じばらでかった、すたーたーきっと。これならきっとサガコにもできるよね、おにいちゃん！



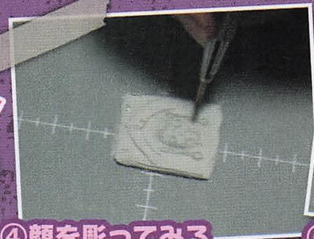
②DVDを観て勉強

でーぶいでーでおべんきょう。くすんだゆびわがキラキラに！ すごい!!



③モールドを作って、型を抜く

ケシゴムをほって、シロのかたちにしたよ。ねんどをおしつけて、はずしたら、それっぽくなった！ 本のかたちに作りたかったけど、おかねたりなくて、ねんどかえなかったんだよ。



④顔を彫ってみる

ニードルやナイフで、シロのかおをかいたよ。ねんどがかわいたら、おみずをつけるといいって、ポポルさ(略)。



⑤模様をしぼり出す

ねんどをしぼりだして、シロのもようをつくったよ。手がプルプルふるえて、たいへんだったけどがんばった！



⑥乾燥したら、ヤスリで整形

ねんどをよ〜くかわかしたら、カチカチに。ヤスリでけずったら、こなが出て、サガコおせきがでたよ。真っ黒オバケ……きちゃう？



⑦いよいよ焼成!!

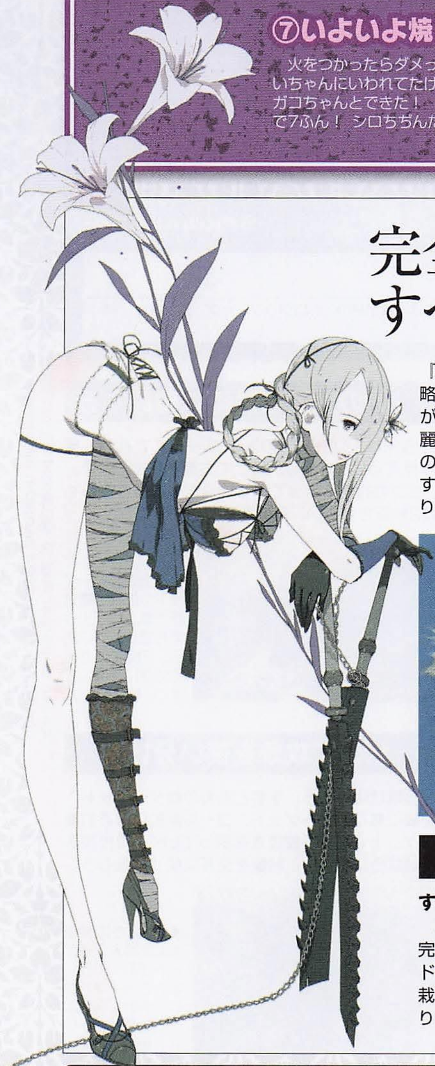
火をつかったらダメっておにいちゃんにいわれてたけど、サガコちゃんとできた！ つよびで7ふん！ シロちぢんだよー。

⑧磨いて仕上げ

いぶして、みがいて、かんせーい！ おとなの人に見せにいったら「石仮面ですか？ ゴゴゴゴ」っていわれたけど、それおいしいの？ これでサガコもシロとずっといっしょだよね！







完全攻略＋設定資料＋小説で『ニーア』のすべてを暴き出す唯一の書、5月28日登場!!

『ニーア』を愛してやまない電撃ゲームス×電撃PS×電撃攻略本スタッフが結集して作り上げる、完全攻略＋設定資料本がいよいよ登場する！ イラストレーター・D.K氏による美麗イラストはもちろん、海外展開用のキーアートや設定段階のラフ画など、ここでしか見られないイラストを多数収録。すべてのエンディングを見るための条件など、本作をしゃぶり尽くすための情報も満載となっているファン必携の一冊だ!!

ニーア ザ・コンプリートガイド＋設定資料集
GRIMOIRE NieR
－ Project Gestalt & Replicant System －

●発売日：5月28日　●価格：¥1,995（税込）
●発行：アスキー・メディアワークス　●仕様：B5版／224ページ



完全攻略

すべてのエンディングを見たい人に

ストーリーを進めるためのポイントを完全網羅。全武器、全アイテム、全ワードをコンプリートできるデータをはじめ、栽培に関する詳細など、プレイヤーが知りたい情報を厳選して掲載！

設定資料

キーアートや幻のラフ画を収録！

上にこっそり掲載しているものをはじめ、ここでしか見られないラフイラストや、キャビアスタッフの描き下ろしビジュアルを多数収録。プレイするだけではわからない設定の数々を徹底解説している。

小説

『ニーア』の物語は本書で完結する！

本書での書き下ろしを含むショートストーリー10篇と、ウェポンストーリー59篇を完全収録。ディレクター・横尾太郎氏が書き下ろす「もうひとつのエンディング」で、『ニーア』の物語は幕を降ろす!!

ただいま絶賛プレイ中!!

自分でも困ってしまうくらいポポルさんが好き。大好き。特に『レプリカント』のポポルさんが最高！ 白石涼子さんの名演が光りまくりです。ゲームを最後まで進めた人には、この気持ちをきっと理解してもらえるはず。まぁ、キャラ愛が高じて7号の人形やシロのアクセサリーを練成するサガコには負けますが。等身大ポポルさんフィギュアでも作るか……。そんな僕らが（徹夜で）目を真っ赤にしながら作成中の完全攻略＋設定資料本も、ぜひよろしくお願いします！ （TDB：プレイ時間200時間）



SPECIAL 企画 2本立て

スペシャルオプスのベテラン攻略開始！&マルチプレイで見る"撃たれ道"の真髄!!

コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2			
発売中(2009年12月10日発売) ¥7,980(税込)			
PS3	ジャンル	STG(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:Infinity ward	対戦
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応	協力
発売中(2009年12月10日発売) ¥7,980(税込)			
Xbox 360	ジャンル	STG(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:Infinity ward	対戦
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応	協力
発売中(2009年12月23日発売) ¥7,980(税込)			
PC	ジャンル	STG(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:Infinity ward	対戦
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応	協力

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2

今回から始まるスペシャルオプス攻略は、超難易度ベテランで全ミッションクリアを目指す！ また、電撃の編集長達によるマルチプレイの対戦のレポート"撃たれ道"特別企画も要チェック！

難関となる「盗まれた街」をクリアしアルファミッションを制覇せよ！

スペシャルオプスは5つのカテゴリに分かれており、全部で23のミッションが用意されている。クリアすると難易度に応じて星を獲得(最大69個)でき、星の数が増えると新たなミッションが順次開放される。今回攻略するアルファは、「盗まれた街」以外は高度なテクニックを必要としないので、コツを覚えて一気にクリアしてしまおう。

スペシャルオプスのミッション

アルファ	ブラボー	チャーリー	デルタ	エコー
ザ・ピット	援護射撃	見えざる者	戦場のドライブ	人質救出
篭城スナイパー	死屍累々	突破口	スクラップ	爆弾とナイフ
盗まれた街	爆弾処理班	タイムアタック	最小限の損失	徹甲弾
脱出行	レース	本土防衛	ターミナル	
橋上強襲	ビッグ・ブラザー	強行回収	邸宅強襲	

ザ・ピット

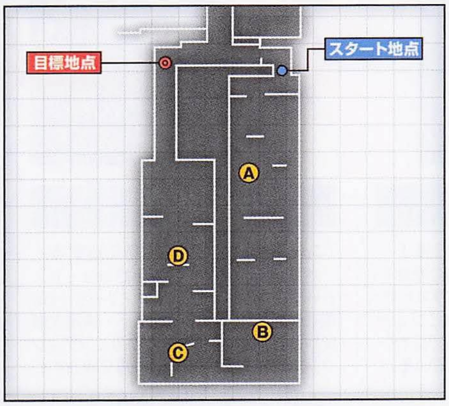
SPECIAL OPS

ベテランクリア条件	目標をすべて排除し、民間人を誤射しないで35秒以内にクリア		
初期武器	■M4A1 ■USP.45	装備	なし
使用可能武装	■ACR ホログラフィック ■SCAR-H フォアグリップ ■MP5K ホログラフィック ■M9 ■Desert Eagle		

二丁のハンドガンで常に移動しながら敵ターゲットを倒していく

民間人ターゲットを誤射しないように、すべての敵ターゲットを倒しながら指定されたルートを回るミッション。ベテランでクリアするコツは、ルート上にいる敵ターゲットを移動しながら倒していくことだ。ピットに入る前に初期武器のM4A1をM9に持ち替え、武器の切り替えを早くするのがオススメ。ナイフを使う場面ではタクティカルナイフが使えるUSP.45 、それ以外ではM9を使おう。

「ザ・ピット」のマップ



A地点 序盤はM9で切り抜ける

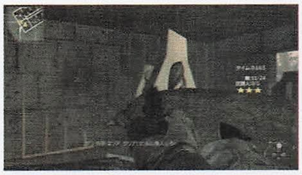
M9で中央と左にある敵ターゲットを射撃で倒し、ダッシュで先に進みながら右の敵ターゲットをナイフか腰だめ射撃で倒す。次の2枚の敵ターゲットも、先に進みながら中央、右側の順で射撃して倒していこう。



◀敵ターゲットがすぐ近くにあるなら、エイムする必要はない。腰だめのまま射撃して時間のロスを極力抑えていこう。

B地点 建物内からUSP.45を使う

建物前では、入口以外の4つをM9で倒し、武器をUSP.45に切り替えて残る1つをナイフで倒す。建物内では、正面の1つ、右側にある2つを順に倒し、階段の上の敵ターゲットはナイフで倒して屋上へと進もう。



◀建物内の右側の敵ターゲットを倒すときは、斜めから2つの的を直線上にとらえて2枚抜きを狙うと時間を短縮できる。

C地点 的の位置を瞬時に確認する

屋上から先は、USP.45のままゴールまで進む。最初に奥に見える2枚を倒し、続けて右側の2枚を倒す。その際、2つの的が重なっている状況だったらどちらも積極的に2枚抜きを狙い、時間を短縮していこう。



◀屋上は敵ターゲットの位置の確認が大事。的が少しでも重なっていたら、2枚抜きできる位置に移動してすぐに撃ち抜こう。

D地点 状況で攻撃を使い分ける

屋上から飛び降りたら、手前と左奥の敵ターゲット、右側の前後にある敵ターゲット、ゴール手前にある前後の敵ターゲットと順に2枚抜きを狙っていく。2枚抜きが狙えないなら、ナイフと射撃を交互に使って進もう。



◀2枚抜きの弾道上に民間人ターゲットがあったら、手前をナイフで倒して誤射しないように奥の敵ターゲットを倒す。

トロフィー&実績達成方法①

スリーカード：「橋上強襲」で、使用可能武装のACR グレネード ACOGサイトを使うと達成しやすい。前半の強襲してくる敵が固まったところを狙い撃とう。
不屈の闘志：どのミッションでもいいが、2人の協力プレイでのみ達成可能。倒されてもダウン状態になって射撃ができるので、素早く4人の敵を倒そう。
一網打尽：「篭城スナイパー」で、敵が進攻を開始した直後にプレデターミサイルで車両とその周囲を走っている敵をまとめて倒すと達成しやすい。

篭城スナイパー

SPECIAL OPS

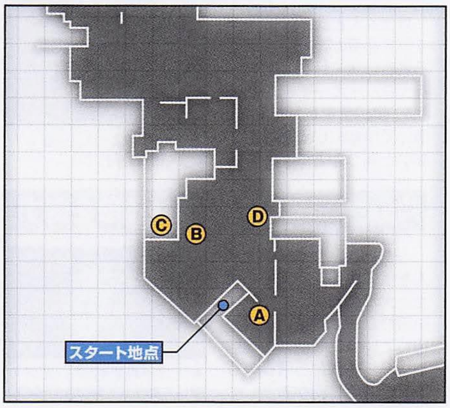
初期武器	■Barrett.50cal ■Desert Eagle	装備	■フラググレネード×5 ■フラッシュグレネード×5
使用可能武装	■P90 ホログラフィック　■M240 心音センサー　■RPG-7　■クレイモア ■プレデターミサイル		

ベテランクリア条件	敵の5波（歩兵複数、ジープ3台、トラック2台）にわたる攻撃をしのいで敵を全滅させる

プレデターミサイルを使って効率よく敵をせん滅する

5波にわたる敵の猛攻に耐え、敵を全滅させるミッション。ベテランをクリアするコツは、クレイモアで背後を固め、第2波から使えるプレデターミサイルをフルに活用すること。プレデターミサイルは20秒間隔で何回でも使うことができ、走行中のジープや兵員輸送車を狙えば一気に敵の数を減らせる。その際、爆発に巻き込まれるとダメージを受けるので、自分の位置を把握しながら操作しよう。

「篭城スナイパー」のマップ

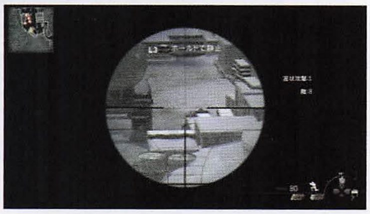


第1波　最初の準備が重要

プレデターミサイルが使えない第1波は、自力で敵を全滅させる必要がある。敵が進攻してくるまで少し時間があるので、その間にDesert EagleをM240 心音センサーに持ち替え、さらにクレイモアを拾ってA地点に2～3個設置しておこう。敵が進攻してきたら、初期位置の高台の上からB地点を中心に、C地点とD地点にいる敵もBarrett.50calで狙撃していく。大ダメージを受けてしまったら、安全なコンテナの裏で体力を回復しながら立ち回ろう。なお、敵の位置がわからないときは、M240 心音センサーに切り替えて敵の居場所を探そう。



◀はしごを登ってきたらナイフで応戦。階段からも敵が上がってくる可能性があるので、隙を見て背後も確認しておくこと。



▶敵は障害物の裏を経由して近づいてくる。隠れる場所を定期的にチェックしよう。

第2～4波　主力はプレデターミサイル

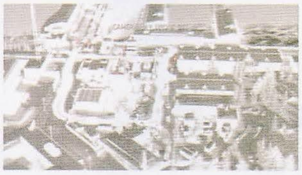
敵の進攻が始まる前にA地点のクレイモアを補填しておくこと。進攻が始まったら、すぐにプレデターミサイルを発動してジープか兵員輸送車を狙う。そのあとは、プレデターミサイルを撃ちながら敵を狙撃していこう。



◀車両は、サーマルに映る赤いレーダーの枠が兵士よりも大きい。プレデターミサイルを発動したら周囲を見渡して探そう。

第5波　車両の位置を即座に判断

第5波はかなりの人数がいっせいに進攻してくるが、1発目のプレデターミサイルでジープと兵員輸送車を両方とも破壊してしまえばかなり楽になる。それが成功したら、以降は第2～4波と同様の立ち回りでOKだ。



◀第5波がきたらすぐにプレデターミサイルを発動し、2つの車両が再接近する場所に落とす。加速をうまく使って当てよう。

盗まれた街

SPECIAL OPS

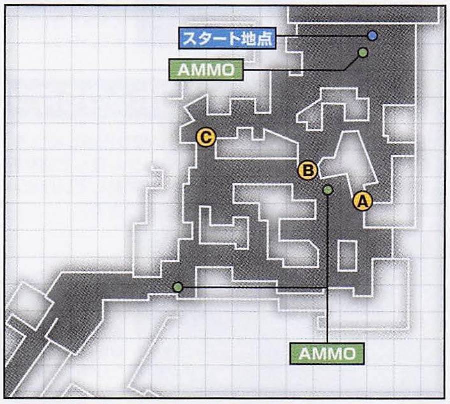
初期武器	■TAR-21 ホログラフィック ■Ranger	装備	■フラググレネード×5 ■フラッシュグレネード×5
使用可能武装	■AA-12 ショットガン 心音センサー　■クレイモア　■弾薬補給		

ベテランクリア条件	敵（民兵と犬の計50体）を、武器を持たない盗賊への誤射3回以内で全滅させる

ルートを変えながら進攻し、定期的に出現する犬を警戒する

武器を持たない盗賊を誤射せずに、規定数の敵を倒すミッション。ベテランはかなり敵が強く、民兵と犬の動きを理解しておかないとクリアするのは難しい。ポイントは、進攻する位置を頻繁に変えたり、離れた場所にいる敵にフラググレネードを大量に投げたりしながら、できる限りダメージを受けずに立ち回ること。また、犬が襲ってくるタイミングで万全の態勢で待ち構えておくことも大事だ。

「盗まれた街」のマップ



民兵　迎撃態勢と背後に注意

民兵は一定の間合いを確保する性質があり、進攻すると間合いを離しつつ物陰に隠れて迎撃態勢をとり、数人が背後から回り込んでくる。もとの位置に戻りながら少しずつ進攻し、背後に回り込まれないようにしよう。



◀物陰に隠れている民兵は、なかなか倒せない。フラググレネードを近くに投げると逃げ出すので、そこを狙い撃ちしよう。

犬　近づかれる前に迎撃する

ベテランでは、敵の数が10減るごとに2匹ずつ出現する。かみつかれるとほぼ倒されてしまうので、犬の鳴き声を聞いたらリロードしながら急いでマップの角や家の中に行き、犬の進攻ルートを限定して迎撃しよう。



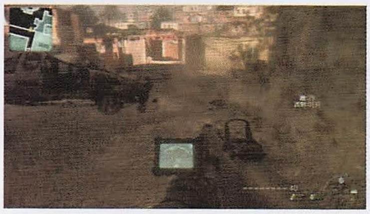
◀犬はジグザグに走ってくる。確実に迎撃するために、スタート地点の近くで拾えるAA-12 心音センサーを使うといい。

立ち回り　3カ所を軸に立ち回る

初期武器のRangerをトラックの荷台にあるAA-12 心音センサーと持ち替え、近くの車両を盾にして近づいてくる敵を迎撃しよう。銃撃戦がひと段落したら、心音センサーを確認しながら進攻していく。スタート地点近くのAMMO（弾薬補給ケース）を基点にして、A～C地点を行き来しながら地道に敵の数を減らしていく立ち回りが安全だ。その際、待ち構える敵の数が多かったら、別のルートから進攻したり、遠くからフラググレネードを投げて数人を倒したりしよう。なお、どんな状況でも残り人数をチェックし、犬の出現を意識しておくこと。



◀敵は銃撃戦のあった場所を優先的に警戒するため、銃撃戦のあとに別の地点に回り込むと、敵の背後をとれることが多い。



▶犬の通り道にクレイモアを設置しておくのも手。爆発に巻き込まれないようにしよう。

トロフィー&実績達成方法②

ガンマン：「盗まれた街」か「爆弾処理班」が達成しやすい。デュアルの武器を拾い、連続で敵を10人倒すと達成できる。
一石二鳥：「橋上強襲」で、M14 EBR スコープを使ってロープで降りてきた敵の着地を狙う。数人の着地位置を直線的に狙うのがポイント。
格好の的：「橋上強襲」で、前半のロープで降りてくる敵を着地する前に連続で2人倒そう。

脱出行

SPECIAL OPS

ベテランクリア条件	村の安全地帯に到達する	初期武器	■M14 EBR スコープ+サイレンサー ■USP.45 サイレンサー
		装備	■フラググレネード×5 ■フラッシュグレネード×5
		使用可能武装	なし

隠密行動を徹底して一歩ずつ確実に進んでいく

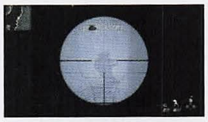
見回っている敵を倒しながら、敵に気づかれないように目標地点に向かうミッション。見つかると無数の敵が押し寄せてきて立て直すのが難しくなるので、絶対に見つからないようにしたい。ベテランをクリアするコツは、敵を倒す順番とタイミングを覚えること。敵が数人固まっている場合は素早く全滅させないと見つかってしまうので、スナイパーライフルでの正確な射撃テクニックが必要となる。

「脱出行」のマップ



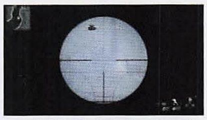
A地点 右の壁沿いを進む

最初に前から歩いてくる4人の敵をやり過ごし、A地点（鉄パイプがある場所の少し先）で待機。しばらくすると左側から犬を連れた敵がくるので、立ち止まったところを狙撃しよう。


▲犬はほぼ1発で倒せるので、最初に兵士の上半身を狙おう。

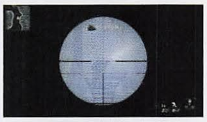
B地点 兵士3人と犬一匹を倒す

B地点の先には、左側に兵士と犬がいて、奥に兵士が2人立っている。ここでは、左側の兵士を先に倒すと奥の兵士に気づかれるので、奥の兵士2人→左側の兵士&犬と順に倒そう。


▲1人倒したあとは、もう片方が身を低くする前に倒そう。

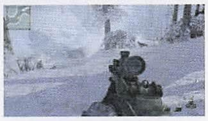
C地点 離れた兵士1人を倒す

C地点に行くと、左前方から3人の兵士が犬2匹を連れて見回りにくる。その場で待機し、兵士たちが奥に進んで左に曲がったタイミングで、少し離れた最後尾にいる兵士を狙撃しよう。


▲最後尾の兵士が右に移動して離れたところを狙おう。

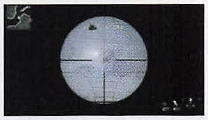
D地点 敵が分散するまで待機

犬を連れた兵士2組を背後から追いかけてD地点で待機。1組はすぐに左へ、しばらくすると残った1組も右に移動する。右に進んだ敵の姿が見えなくなったら、左の兵士と犬を狙撃しよう。


▲ここは複数の敵に囲まれた位置なので慎重に行動しよう。

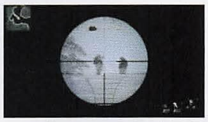
E地点 奥にいる敵を素早く全滅

兵士4人と犬1匹を素早く倒す必要がある。狙撃する順番は奥に待機している兵士2人→犬→手前の兵士2人。奥の敵を倒したあと、急いで手前にいる敵を倒さないと見つかるので注意。


▲2人目の兵士は2発撃って確実に倒しておこう。

F地点 最後に高台にいる敵を倒す

ふもとから高台の兵士2人を狙撃する。左奥にも兵士と犬がいるが、近づかない限り気づかれないので無視していい。高台の敵を倒したら、高台から滑り降りて目標地点に向かおう。


▲気づかれてもOK。素早く倒して高台まで駆け上がろう。

橋上強襲

SPECIAL OPS

ベテランクリア条件	回収地点に到達する	初期武器	■SCAR-H レッドドットサイト ■Desert Eagle
		装備	■フラググレネード×5 ■フラッシュグレネード×5 ■クレイモア×5 ■C4×4
		使用可能武装	■TAR-21 ホログラフィック ■ACR グレネード ACOGサイト ■SCAR-H ショットガン ■M14 EBR スコープ ■P90 ホログラフィック ■RPG-7（中間地点）

車両を利用しながらゆっくり進攻して目標地点に向かう

敵の猛攻をしのぎながら目標地点への到達を目指すミッション。マップは一直線で、橋の上には無数の車両が放置されている。ベテランは敵の攻撃が激しいので、目標地点まで走り抜けるよりも、近づく敵をせん滅して安全を確保しながら進んだほうがいい。武器は、車両を爆破して敵を倒しやすいACR グレネード ACOGサイトがオススメ。中間地点では、ヘリコプターを倒すためにRPG-7を拾おう。

「橋上強襲」のマップ



A地点 敵の出現時に半数を倒す

こちらの進攻にあわせて敵の強襲が2回ある。どちらも橋の両側からロープを使って降りてくるので、どちらかの端に寄って敵が橋に着地した瞬間を狙い、片側の敵を全滅させよう。そのあとは進んできた道を少し戻って敵との距離を離し、車両で敵の射撃を防ぎながら近づく敵を射撃していけばいい。敵が車両の裏からなかなか出てこないときは、グレネードランチャー、フラググレネード、C4などを使って車両を爆破して倒そう。なお、前半で出現する敵の数は決まっているので、敵を全滅させたら崩れた橋の傾斜を上るまで安全に移動できる。


◀敵は着地するまでは無防備な状態。着地する場所はほぼ一直線なので、その位置に照準を合わせて連射すれば、簡単に倒せる。


▶敵の数が多いときは、離れた位置から周囲にグレネードランチャーを撃ちまくろう。

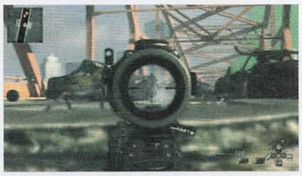
B地点 RPG-7でヘリコプターを撃墜

崩れた橋を上ったらすぐにDesert EagleをRPG-7に持ち替え、まず上空のヘリコプターを撃墜しよう。後半に出現する敵は崩れた橋から下には移動してこないので、その位置に待機して撃墜に専念しよう。

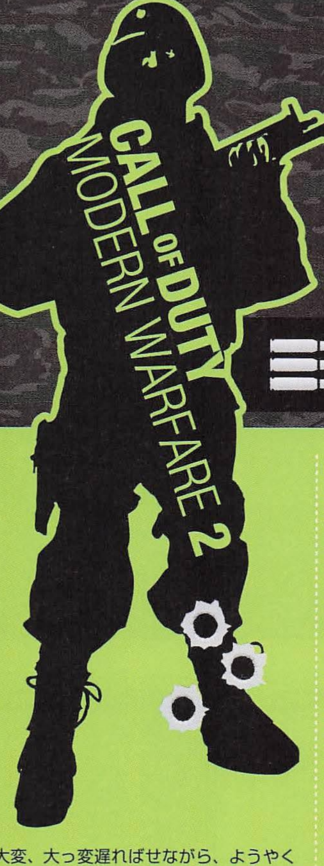

◀ヘリコプターが停止した瞬間を狙って撃つと当てやすい。移動中を狙うときは、移動先に照準を合わせて撃ち込もう。

C地点 敵の進攻が途切れるのを待つ

後半に出現する敵は、先に進まない限り出現し続ける。敵をある程度倒して射撃がやんだら、少し進んで迎撃態勢をとろう。これを繰り返して徐々に前進していけば、敵が出現しなくなって目標地点に到達できる。


◀崩れた橋の段差を利用して射撃を防ぎ、近くの敵を全滅させる。敵の姿が見えなくなったら車両の裏に隠れながら進もう。

ただいま絶賛プレイ中!! 仕事に追われて『COD MW2』がプレイできない時期がしばらく続き、先日久しぶりにプレイしてみました。そしたらなんと……エイムができない！ それまで設定していた感度8が早すぎて制御できなくなっていました。そのままの設定で無理やりプレイしていたら感覚を取り戻しましたが、今までこんな速い照準で普通にプレイしていたことにびっくり。オンラインでプレイしていて必要に応じて感度を上げていったんですが、慣れっていうのはすごいもんです。**（コジ／プレイ時間：494時間）**



撃たれ道 UTAREMICHI

キャンペーンモードをクリアしました。

Text by Seiichi Kuranishi

大変、大っ変遅ればせながら、ようやくキャンペーンモードをクリアしました。がんばりました。はっきりとがんばりました。がんばらずにクリアできるものではありませんでした、「僕の場合」です。職業：ゲームライター的な視点で見れば、『COD MW2』は決して難しいゲームではありません。このゲームには「ルーキー」という難易度が用意されていまして、これであれば、ほぼほぼどなたでもいけるのではないかと思います。ちなみに僕の場合は「クリアした！」とかいばって書いてますが、ミッション1つを除いてすべてルーキーです。ルーキーでクリアしました。それでも大満足です。

いや、それにしても……すごかったです、『COD MW2』。ストーリーラインを追いかけていって、これほど先が見たくなった、次はどうなるんだろうとわくわくしながらプレイできたタイトルはそう多くはありませんし、イベント的なシーンでは、ここまで毎回毎回驚かされたタイトルは、過去に経験がなかったかもしれません。なんていうんでしょうねぇ、予想を裏切られたとか、そういう次元の低い話じゃないんですよね。予想と違ったということすら、どうでもよくなるような、そんな衝撃的な展開の連続でした。

でも、本当の衝撃は……。

登場人物で印象に残っているのは、僕はもう、なんといってもマクダビッシュ大尉でしょう。もし仮に、実際の『COD MW2』の世界で戦場に叩き込まれるのだとしたら、絶対に僕はヤツの部下にはなりたくありません。ヤツの部下なんてもう、命がいくつあっても足りません。たとえが前世紀的で申し訳ないのですが、子供の頃に見た「宇宙戦艦ヤマト」の第三艦橋（ヤマトの底部についているあれです。あれは、毎週のように破損していました、ガミラス星の硫酸の海に沈んでみたり……）勤務なみにイヤです。

なんといっても僕がヤツに驚かされたのは、3つ目のミッション、「クリフハンガー」でした。このミッションは序盤に雪山登攀があります。もちろん、ただ歩いて登るわけではなく、氷壁にピッケルを突き立てて進んでいくという過酷なものです。この場面、氷壁にピッケルを突き立てっぱなしにしているとひび割れが広がっていって、一定以上になると落下してしまうのですが、そんなことはどうだっていいんです。このあとのマクダビッシュの指示に比べれば、そんなものは危機でもなんでもありません。実際、氷壁を登っているうちは、マクダビッシュだって、口は悪くても立派な上官だったと記憶しています。

問題はこのあとです。

やっとの思いで氷壁を登ると、いよいよ二人で敵基地へと侵入していくわけですが、ちょこちょこっと敵を倒したあたりで（ここで敵を倒してくれたのは、確かにマクダビッシュでしたけどね）……。

「よし、俺はあっちの高台から援護する」。

とかなんとかかっこつけて言いやがって、とっととどこかに行ってしまうのです、ヤツは！　この新兵もいいところの僕を残して！　どうすんだよ、これ。しかも、吹雪の中、目を凝らして様子をうかがうと、もう目の前に敵基地の建物があったりするじゃないですか。あわてて心音センサー（銃に取りつけられているセンサー。敵の心音を察知して、その位置を赤い点で表示してくれます）に目をやると、赤い点が、目の前に2つ？　3つ？

はい、死にました。死にまくりました。

マクダビッシュ！　マクダビッシュよ！　貴様、高台から援護するって言ってたじゃねぇかよ！　なんだよ！　俺、死んでんじゃん！　なにもできずに！　あぁ、頼む、頼むよ、お願いだ、お願いだから、あいつらを片づけてください、どこにいるのかは知りませんが、どうか、よろしくお願いいたします……という願いは、何度目かの死の果てにようやく聞き届けられ、ヤツが何人かを撃ち殺してくれて、僕も必死でがんばり、なんとか敵の基地内に潜入しました。

「待て、あわてるな。見回りがくるぞ、身を隠せ」。

いいこと言うじゃん、マクダビッシュ。ここは敵基地だからね、確かにね。油断ならんわけだ。あ、油断して死んだよ、死んだ。でも大丈夫、リクツはわかったから。やるべきことは見えているから！　おまえが僕を見ていてくれているのかはわからないけどな。

敵基地に潜入すると、まず右手にビニールハウスのような建物がありました。その脇に、ちょうど身を隠せる場所がありました。○ボタンでしゃがむ、です（僕はPS3版をプレイしています）。ささっと走って、そこに身を隠す。これくらいのことであれば、もう造作もなくできるようになっていました。

「よし、いいぞ。見回りはやりすごしたな、進め」。

了解！　マクダビッシュ！　数人の護衛まで引き連れたトラックの真正面に飛び出した僕は、蜂の巣にされました。雪山の基地、白い雪の道を血に染めて。

はえぇーよ！　マクダビッシュ！　指示出しのタイミング、早すぎ！　どっからなに見てんだよ、てめぇ！

思わず、モニターに向かって口汚くののしってしまいましたが、何度やっても同じだったのです。物陰に隠れる→ヤツが言うタイミングで道路に飛び出す→トラックの目の前→蜂の巣……このパターンを何度もくり返し、あきらめた僕は心音センサーを頼りに、敵陣を進むことにしました。マクダビッシュの予言めいたアドバイスよりもよほど頼りになりましたし、さらに言えば、『COD MW2』のキャンペーンモードでは、どこに向かうべきか、そこまでの距離は何メートルか、常に画面に白い丸と数字で表示されています。マクダビッシュの言うことは聞かなくてもいいくらいなのです……あ。まさになう、この原稿を書いているたったいま、気がつきました。マクダビッシュが「身を隠せ」と言っていた場所は、僕が身を隠していた建物の周辺ではなく、もう1つ先の建物だったのではないでしょうか？　もしそこに隠れていたとしたら、ヤツの「進め」で飛び出すと、確かにトラックの背後に出るタイミングになり、うまくやり過ごせたかもしれません。結局は……僕のせい……だったとは……思いたくはありませんが……。

『COD MW2』のキャンペーンモードは、演出もストーリーラインもハンパなくすごい！　ということを書きたかった今回の「撃たれ道」なのですが、ふたを開けてみればマクダビッシュへの、カンチガイに基づく罵詈雑言だらけになってしまいましたorz　こんなハズではありませんでしたし、『COD MW2』は、オンライン対戦もキャンペーンモードも、感動的におもしろいです。PS3、Xbox 360、さらにはPCユーザーなら、絶対にプレイして損はありません。このくだらないコラムを読んでくださった最後に、そのことだけ、覚えておいていただければ。このコラムを読んでしまうために費やした時間に対する元は取れますから……。

（201005091741）

TASKFORCE 6866

※文中のマクダビッシュ大尉のセリフは要約です。

PS3

撃たれ道 UTAREMICHI 特別企画

電撃ゲームスと電撃PlayStationの編集長がマルチプレイに参戦!!







2つのルールでガチ対戦

今回の“撃たれ道”特別企画は、プレイベートマッチの対戦を録画し、参加メンバーにその動画を見せて試合中の各自の心境を語ってもらう内容となっている。また、「Writer's Check」では、動画を見た攻略ライターのアドバイスをまとめている。

電撃PlayStation 編集長：西岡

ゲームの腕前は歴代の電撃PlayStation編集長のなかで最も高く、ACT、TPS、FPSを好んでプレイ。実生活でも見通しのいい場所ではスナイパーを警戒している。『COD MW2』はクリア済み。

電撃ゲームス 編集長：おしょう

本誌レビューや電撃の旅団でもおなじみのおしょう（Osho）。TPSはそこそこプレイしているが、FPSはまったくの素人。『COD MW2』は操作方法を確認しただけで、今回の企画が初プレイ。

電撃PlayStation 元編集長：倉西

本誌で「狩られ道」や「撃たれ道」の連載も執筆。FPSは携帯機（PSPとiPhone）でしかやったことはなく、据え置き機では『COD MW2』が初めて。キャンペーンをルーキーでなんとかクリア。

フリー・フォー・オール編

編集長たちによる熱い対戦がついに実現！　ここでは人数あわせで参加した谷口（『COD MW2』攻略担当編集）の視点から見た試合の流れを簡単に解説していきます。まず自分以外はすべて敵となる「フリー・フォー・オール」の試合から見ていきましょう。

序盤は、試合開始から19秒で先制攻撃をとった谷口が勢いでキル数を稼ぐなか、なんと初プレイのおしょうが編集長のなかで最速のキルを達成。2分を過ぎたあたりで勘を取り戻した西岡も一気に3連続キルしてすかさずUAVを発動。そして3分半を超えてようやく倉西も2連続キルし、全員が無事にキルを達成。中盤は、敵を発見できないのか序盤ほど大きな動きはなく、運悪くおしょうが発見されまくって倒される展開となる。連続キルしていた谷口も西岡に阻止されて試合はついに終盤へと突入。終盤のみどころは何といっても残り時間1分からの西岡の連続キル。危ない場面も見られたが、そこは経験でカバーして生き残り、プレデターミサイルでさらにキル数を伸ばす。しかし、ここで時間切れとなり試合は終了。



ルール

■マップ
Scrapyard

■タイムリミット
10分

■スコアリミット
1500pts

全体の流れ

Time	キル	デス
9:41	C	D
9:24	C	moo
9:14	C	B
8:54	D	B
8:53	C	D
8:41	C	moo
8:21	C	moo
8:05	moo	D
8:04	C	moo
7:52	C	moo
7:34	moo	C
7:33	moo	B
7:22	moo	B
7:16	C	D
6:53	moo	D
6:48	C	B
6:31	C	D
6:20	B	moo
6:12	B	C
6:12	C	B
5:52	moo	D
5:47	C	B
5:46	moo	C
5:29	C	D

Time	キル	デス
5:27	moo	B
5:06	C	moo
4:52	C	moo
4:39	C	D
4:36	moo	C
4:26	C	B
4:20	C	D
3:56	B	D
3:41	C	B
3:35	C	moo
3:28	C	moo
3:26	D	B
3:14	B	D
2:59	moo	C
2:57	C	B
2:48	C	moo
2:42	C	D
2:25	moo	D
2:19	C	moo
1:51	moo	D
1:48	B	moo
1:45	C	B
1:40	C	D
1:24	D	moo
1:20	C	B

Time	キル	デス
1:11	moo	B
1:09	moo	C
0:55	moo	C
0:48	moo	B
0:34	moo	D
0:15	moo	B



▲4人が全員集まる場面も。倉西を追いかける谷口をおしょうが発見して狙うが、このあと西岡に撃たれる。

最終結果

プレイヤー	キル	デス
moo（西岡）	18	14
B（倉西）	5	17
C（谷口）	29	7
D（おしょう）	3	17

※プレイヤー名の「moo_」「DENGEKI_」は省略

な〜んか後ろとられちゃうのよね

moo_moo

改めて対戦した動画を見直してみると、横や背後から撃たれて倒されることが多いことに気がついた。つうか谷やんにしかやられてない！　腹立つ！（笑）。背後をとるコツみたいのが何かあるんだろうなぁ。よく見ると谷やんは常に走っていて、敵を視認したら銃を構える動作をしていた。動き回ることで敵から攻撃を受けても当たりにくくなるし、敵を見つける機会も増えるから、いろんな意味で有利。正面きっての撃ち合いなら負けない自信あるんですけどねぇ、やはり立ち回りが重要ですね。あとはナイフの反応のよさが全然違ったなぁ。『COD MW2』のナイフは意外に範囲が広いし、当たれば即死なので、移動時は意識してないとだめね。すれ違いざまに斬りあいになることはよくあるし。このへんに、しばらくプレイしていなかった影響が出ちゃったのかもしれません。

普段のプレイではそれほど使ってなかったんですが、キルストリークって超重要ですね！　UAV使うだけでも敵の位置が丸見えになるし、プレデターミサイルなんて1キル以上は確実にゲットできるし。周りが全部敵になる「フリー・フォー・オール」なら（フレンドリーファイアの心配がないので）気兼ねなく使えますしね。あっ、間違った。普段それほど使ってないじゃなくて、使えなかったんだ。だって連続キルなんてそんなにできないもんなぁ……。



◀直線上に並んだ敵を連続で倒した瞬間。有利な位置をとるのが重要ですね！

Writer's Check　さすがFPS経験者！　基本は完璧だが…

●敵がこないときは見切りをつけて移動する

敵を発見したあと、先回りして待ち伏せしても必ず敵がそこに現れるとは限らないです。逆にその行動を読まれて背後に回り込まれていますね。少し待って敵が現れないときは、その場であまり粘らず、グレネードを投げてみて誰もいなかったら別ルートを確認するといった判断も重要になります。

●リロードするクセを控える

近距離で敵との交戦中に弾切れになっている場面がありますが、リロードしてしまってそこを狙われています。思い切って接近してナイフで倒したほうがよかったですね。リロードするクセがついていると思うので意識しておきましょう。

●キルストリークは惜しまずに使う

緊張しているのか、せっかく入手したキルストリークを使っていません。特に救援物資は、逆転を狙えるものが出る可能性があるので復活後などは忘れずに使っておきたいです。

止まったら　撃たれちゃうのは　当たり前（俳句調で）

DENGEKI_D

「うまい人のプレイ映像を見るのは楽しい」……まあこれはどんなゲームでもそうですな！　じゃあヘタな人のプレイはどうだろう？　という実験……なわけではないのですが、なぜかFPS超初心者のおいらがこの企画に参戦です。いや、FPSが好きじゃないわけじゃないんです。ぶっちゃけ勝てないんです。30歳を過ぎたあたりからめっきり格闘ゲームで下段ガードが間に合わなくなってきたのと同様、「敵がいた」→「狙う」→「撃つ」という流れの「撃つ」の前に「撃たれる」。そんな日々が続き、ここ数年は戦場からは遠ざかっていたのでありました……。まあそれでも、相手が同じようなレベルの人達ならなんとかなりそうですが、今回の相手を見ると、

①FPS編集長の異名を持つDPS編集長
②迫りくる攻略の鬼・谷やん
③ミスター撃たれ道

何この無理ゲー。これはちょっと実力が違いすぎるでしょう！　まあでも、誰だって最初は新兵。だんだんと戦場で揉まれて一人前になっていくもんです。とりあえず、まずは「フリー・フォー・オール」で殺ったらあああああ！！！



▲と、気合いを入れて戦闘開始した約9秒後の結果がこれだよ！　あんまりだ。

ハイ、殺られましたね。相手は谷やんです。こっちも正面から撃っていたのですが、ほぼカスりもせずに昇天。やっぱ撃った数じゃなくて当たった数だよなあ……と考えつつ、今度は慎重に進みます。そして輸送機の残骸の窓から外を見ると、あ、誰かいた。「フリー・フォー・オール」で目につく者はすべて敵。フレンドリーファイアーの心配はございません。よーく狙って狙撃成功（FAMASだけど）！あとから相手の名前を見たら倉西さんでした。おいらが初心者とはいえ、やはりオヤジ同士はイイ勝負ですな（笑）。と思ったら背後から撃たれました。また谷やんです。ガッデム。


▲気づいてない気づいてない……。このくらいでないと落ち着いて狙えませんw

ちなみに、最初に書き忘れてしまいましたが『COD MW2』はとにかく操作性が良好！　自分の場合、たいていのアクションは序盤でとまどうのですが、本作は自分のようなヘタレでも、ちょいプレイすれば基本操作自体はすぐ把握できるのが嬉しいです。照準も狙いやすいしね。でも、操作性がよくても中の人（プレイヤー）がヘタならそりゃ撃たれます。そこからはもう撃たれ道・殺られ道。プレイ時間の5分の1はキルカメラじゃないかというぐらい（泣）。



▲もうやめて！　おしょうのライフは0よ！　そんな下から狙われたら普通気づきません。

なお、この原稿を書くために撮影した動画をもう一度見てみたのですが、おいら、敵の正面で立ち止まってヘッドショット狙おうとしているよ（苦笑）。これは某潜入アクションの後遺症と思われますが、そりゃ目の前で銃を構えた男が立ち止まっていたら先に撃ちますわね。でもそんなことはプレイ時の自分はまったく気づかず。最後にはチキン状態になって、スナイパーライフルもないのに物陰に身を潜める始末。そして当然、じっとしている＝敵のいいマトになり、順調に撃たれていきます。「このままでは負けてしまう！」……ハイ、おっしゃるとおりで。てなわけで初めてのマルチプレイヤーの結果はキル数3・デス数17という悲惨なことに。まあでも1回だけFPS編集長を仕留めたのでヨシ！　次は「チームデスマッチ」へGO！

Writer's Check　マルチプレイの基礎知識と射撃の操作を覚える

●ミニマップを活用する

画面左上のミニマップをまめに見るクセがまだついてないですね（初プレイなので仕方ないですが…）。敵が射撃すれば赤い点が表示されるので、その方向へ移動すれば敵を発見しやすいです。敵から撃たれたときも同様で、どの方向から射撃されているのか確認できます。被弾したときの血（画面上の赤い弧を描いたマーク）でも判断できるので、その方向から逃げて生き残りましょう。

●視点の上下はあまり動かさない

一番気になったのは、移動中の視点や射撃中の照準が大きく上下に動いていた点ですね。これだと敵を発見できても照準を合わせるのが遅れてしまうため、撃ち負けやすいです。上下の操作については高低差のあるところ以外では基本的には動かさず、一定の高さ（敵の腰あたり）をキープして左右の調整だけで立ち回るようにするとよくなるかと思います。

●死角の確認は素早く行う

慎重な立ち回りで背後もよく確認しているのはいいことなのですが、確認を終えたあとの行動が遅くて敵に見つかることが多い気がします。怪しい場所は歩き、誰もいない場所はダッシュで移動するなど、うまく使い分けるのがポイントです。

●武器の切り替えタイミングを覚える

途中でサブウエポンのショットガンに切り替えている場面がありますが、広い場所で切り替えるのはよくありませんね。この状態で敵を見つけても近くにいなければ一撃で倒せないので返り討ちにあう可能性が高いです。ショットガンは近距離で真価を発揮する武器なので、建物や曲がり角などの狭い場所に移動するときに切り替えるのがオススメです。

狩　バックをとるとは、どういうことなのか？

DENGEKI_B

自分以外は全員敵。「フリー・フォー・オール」はマルチプレイの中でも最も好きなルールです。わかりやすい。人影を見たら撃つ。考えることはなにもない。さて、今回の参加者は西岡、おしょう、谷やん、そして僕です。はっきりと分かれています。上級者2名（西岡、谷やん）と、クズ2名（おしょう、僕）です。であるならば、クズ間闘争で負けるわけにはいかない。まぁ、おしょうはさっき操作を確認したとか言ってたくらいだから、まず負けることはないだろうと思ったのですが……。



▲物陰に潜み続けたおしょうの目の前に、無防備な背中をさらす僕の勇姿。

おしょうに殺られましたorz　ちょっと泣きそうになりました。ついさっき操作を覚えたばっかりってヤツに、こうもあっさり……。戦場には魔物が潜んでいます。おしょうも潜んでいます。油断大敵。そのことをあらためて痛感させられたのですが、まぁ、ぶっちゃけ、おしょうの（僕に対する）見せ場はこれだけでしたよ！　わっはっはっ……ウソです、ほかにもたぶんありましたorz

さて、今回の対戦企画を通して、僕が最も印象に残ったのは谷やんの移動でした。具体的なシーンは、こんな感じです。


▲トラックをタテにはさんで西岡とにらみあいに！　なんでヤツの攻撃は当たるんだ！


▲撃たれながらもナイス判断！　お互い手が出せない状況でグレネードを投げました。

西岡を殺った！　これは僕にとっては非常に大きなことでした。まさか僕が、某ゲーム大会で優勝までしたFPSの巨人にして電撃PlayStation編集長を殺れるとは、夢にも思っていませんでしたから。有頂天になったことは許していただきたいのですが、ですが……。


▲誰!?　西岡はグレネードで吹き飛んだはずです。それなのに敵の姿が……谷……やん？

おそらくはトラックの影に、無様に転がっているであろう西岡の死体の向こうに人影が！　谷やんでした。

一言でいえば、谷やんは常に誰かのバックをとり続けながら移動しているのです。この時も、僕と西岡が撃ち合っているように思えていたのですが、状況の真実は、そうではありませんでした。この時すでに、西岡は谷やんに背後をとられ、狙われていたのです。そして、僕らが交戦に入った段階で、谷やんにしてみれば残ったほうを狙えばいいという状況だったのです。おそるべきは死の漁父の利作戦です。そうそう、こんな場面もありました。


▲西岡と出くわして撃ち合いになったところで左手から！　もちろん谷やんでした。

このときも、バックをとられていたのは西岡だったのですが、二人が撃ち合っているところに駆け寄ってきた谷やんは、僕をナイフで切り倒して、そしてどこかへ走り去っていきました。

常に誰かの背後をとり続け、確実に狙えるタイミングで殺る。

こんな戦い方は想像もしていなかったので、かなり驚くと同時に感心もして、そして殺されまくりました。僕にはとてもマネできるものではありませんが、みなさんはぜひ、意識してみてください、できるならw

Writer's Check　装備のグレネードをうまく活用して攻める

●グレネードで逃げ場を封じる

トラックをはさんでの撃ち合いからフラググレネードで敵を倒している場面がありますが、実はこれ結構危ない行動です。グレネードは投げるまでは隙だらけなので、そこを狙われることがあります。この場合であれば、敵に見つかった時点でまずトラックに身を隠し、その位置からフラググレネードを投げて反対側で待ち構えておくのがオススメです。敵は爆発を避けるために必ず移動するので、待ち構えていれば現れたところを射撃するだけで仕留められます。ちなみに敵から逃げるときもこの方法は有効です。

●銃撃戦が行われたらすぐさま参戦

「フリー・フォー・オール」で銃撃戦が始まったら、ミニマップで位置を確認して急いでその場所まで向かわないともったいないです。生き残ったほうはダメージを受けていたり、リロードしていたりするので、間に合えばこちらが圧倒的に有利です。ただし、敵が複数集まってくる可能性もあるので、物陰からグレネードを投げて突撃するといった方法もたまには試してみましょう。ちなみに敵にグレネードが当たったかどうかは音で判断できるので、聞き逃さないようにしてください（ヘッドホンがあると便利）。

チームデスマッチ編

「フリー・フォー・オール」の撮影を無事に終えましたが、休む間もなく2戦目の開始です。続いては、電撃PlayStation（西岡＆倉西）と電撃ゲームス（おしょう＆谷口）の2チームに分かれての「チームデスマッチ」となります。それでは先ほどと同様に全体の流れを解説していきましょう。

マップが広いこともあり、お互いまったく遭遇できない状況からスタート。40秒が経過し始めた頃、単独で行動していた谷口を西岡が仕留めてようやく動き出す。このあと、谷口が連続キルを達成するも倉西がなんとか阻止。かなりの点差が開いていたが、マップの東側へと人が集まり始めてから状況が変わっていく。中盤は、西岡＆倉西チームがお互いをフォローし、一方のおしょう＆谷口チームはそれぞれ建物の上と下から攻める展開に。チームワークの差で徐々に点差が縮まり、ついにスコアは引き分けとなる。このまま終わるかにも思えたが、残り時間12秒でおしょうが倉西を仕留め、これが決定打となり勝負がついた。



ルール

■マップ
Sub Base

■タイムリミット
10分

■スコアリミット
7500pts

全体の流れ

Time	キル	デス
9:17	moo	C
8:58	C	moo
8:53	C	B
8:27	C	B
8:23	C	moo
8:12	C	B
7:28	C	B
7:22	C	moo
7:14	B	C
7:06	B	D
6:51	C	B
6:50	C	moo
6:20	–	D
6:09	C	B
5:54	moo	D
5:47	C	B
5:15	moo	C
5:12	B	D
5:00	moo	C
4:53	B	D
4:43	moo	C
4:32	C	moo
4:23	moo	C
4:12	moo	D
4:12	C	moo
3:22	D	moo
3:41	B	C
3:28	C	B
3:00	moo	C
2:52	C	B
2:28	B	C
2:05	moo	C
2:03	moo	D
1:50	C	moo
1:42	C	B
0:50	B	C
0:40	C	B
0:29	moo	D
0:19	B	C
0:12	D	B
0:01	C	moo


▲なぜかフラググレネードを持ったまま自爆するおしょうの姿も……。


▲救援物資につられてやってきた倉西をおしょうがきっちり仕留める。

最終結果

プレイヤー	キル	デス	pts
moo（西岡）	11	9	1900
B（倉西）	8	12	
C（谷口）	19	12	2100
D（おしょう）	2	8	

※プレイヤー名の「moo_」「DENGEKI_」は省略



作戦はバッチリでした！

moo_moo

「ツーマンセルでいきましょう」

言っても電撃PlayStationの新旧編集長コンビですよ。力を合わせればそんなに簡単にやられるわけがないでしょう。2人一緒に行動すれば、にっくき谷やんを止められるはず！　と思って倉西さんにまず提案したのがツーマンセルでした。でも…まさか…理解していなかったとは！（笑）　僕のほうも間違っていて、ツーマンセルとか言ってますが、ちゃんとした動きはしてないんですね。オトリ役として倉西さんを先に行かせて、倉西さんが戦い始めたらフォローして、という形にすればよかったんですが…倉西さんをオトリにするなんてそんなひどいことできなくて…というのはもちろんウソで、先に自分が敵を見つけて倒したかったんです、ええ。後ろをとった谷やんに倉西さんがやられて、あわてた自分も倒される、ということもありましたし、そもそも1人が倒されると、生き残ったほうが前線に残って分断しちゃうので、絵に描いた餅でしたね（笑）。ただ途中から倉西さんが僕の位置を確認しつつ、谷やんの動きを読んで連続で倒してたので、多少の連携はできていたのではないかと。リアルボイスチャットもしてましたしね。反省点は自分にありました。動画を見直すとほんと自分勝手な動きしてます（汗）。自分のほうがうまいから頑張ろうとか、谷やんにやられて血圧が上がったりとかで、チームとしての動きを乱してますね。倉西さんの動きを確認しつつ、近くに必ずいるようにして、有利なポジションを必ずとる、というようなことを実践していれば、もっと谷やんを止められたと思います。おしょうとはあんまり会わなかったなぁ。

Writer's Check　敵に姿を見せない立ち回りを徹底

●**敵が複数いるときは裏から回り込む**
敵が複数いるのに正面から突っ込んでいったのが気になりました。こういった場面では、正面から撃ち合うよりもいったん物陰に隠れてグレネードなどで足止めしておき、別ルートから敵の背後に回り込んだほうが崩しやすいです。

●**前進しながら射撃するのは控える**
物陰に隠れているのに前進しながら射撃している場面が。障害物などがあって狙えない場合は別ですが、敵に姿は見せないようにしましょう。



お荷物でも役に立たなくても、まあ勝てば官軍でしょう！

DENGEKI_D

さて、次は「チームデスマッチ」です。もう1人じゃありません。しかも相棒は先ほどおいらを殺しまくった谷やんです。昨日の敵は今日の相棒。ここはベテランの谷やんに背中は預けたぜ！　……と思ったら、開始3秒後には谷やんが視界のはるか先まで走っていってしまいました。待って待って～と追いかけようにも、なかなか追いつけず。どうやら初期装備の重量とPERKの影響が大きいようです。おいらもマラソンのPERKのある第1偵察隊の装備にすればよかったよ……。まあ慣れてくればPERKや武器の特性ももっと把握できるとは思いますが。


◀ミサイルのごとく走り去る谷やん。自分の背中を預けるどころか相棒の背中すら見えず。

置いて行かれたおいらは必死に画面左上のミニマップを見つつ、谷やんを追跡。と、ここで改めて見ると、先ほどの「フリー・フォー・オール」では、画面上の敵を追うのに必死でこのミニマップをほとんど活用していなかったことに気づきました。よく見れば敵の場所とかだいたいわかるじゃん！　よしこれで敵と味方の位置を見極めて……と思いながら走っていると、いずこからか「目標を無力化！」「目標、ダウン！」の声の連呼。さすが谷やん。1人でも敵をバッタバッタと撃ち倒していきます。もはや1人チーム状態。でもそんな谷やんも、ある程度進んだところでついにダウン！　ここですかさずカッコよく援護を……と思ったら、案の定こっちが撃たれました。ムー、あとから動画をチェックしてみると、どうにも目標を捕捉してから撃つまでが遅いな～。とにかく初心者のうちは撃ちまくったほうがいいのかしら……。


◀ここまで近づきながら、弾を当てられずに自分が昇天するとはどういう了見だ！（泣）

そんな場面もありましたが、制限時間の半分が過ぎた時点で、優勢なのはこちらのチーム。おいらはまだ誰も倒せていないので、確実に谷やんの独壇場です。そしてそれを追うおいらは、やはり役にも立たずにナイフでさっくり殺られたりしてたら、いつのまにかポイントが引き分け状態に！　こりゃ、少しでも貢献しないとヤバイっす……。ただ、こんな状況では地形を把握しているかどうかが非常に重要。建物の構造を把握していないおいらは右往左往するばかり。敵を見つけてやっと1人倒した！　と思ったら谷やんのプレデターミサイルでしたとさ。


◀谷やんのプレデターミサイルありがたや～。おいらはなにもしていませんが……。

そんなこんなで終わってみれば、2100対1900でなんとか我がチームの勝利！　ただし、おいらのキル数は2、谷やんのキル数は19……。とはいえ今回の企画は2戦とも楽しかった～。今度はキャンペーンをキチンとクリアしたあとで、また戦場に帰って来ようと思ってます。ハイ

Writer's Check　敵を発見しても焦る必要なし！　とにかく周囲を確認すべし

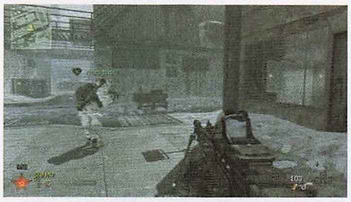
●**撃ち損じた敵への深追いは禁物**
敵を発見して射撃するも倒し切れずに逃げられた場合、無理に追いかけないほうがいいです。ダメージを受けた敵は、逃げたあとに振り向いて迎撃態勢をとっていることが多く、安易に追いかけると返り討ちにされます。建物などに逃げ込まれたときは、グレネードを投げ込んだり、あきらめて別の敵を探しにいったりしたほうが得策です。

●**近距離では一撃で倒せるナイフを使う**
敵を発見したらすぐに射撃するのが基本中の基本ですが、こちらの存在に気づかれていないときは、あえて射撃しないのも手です。特に近距離の場合は、射撃よりもナイフで攻撃したほうが一撃で倒せるうえ、敵に位置もばれないのでオススメです。近距離でとっさにナイフを出せるようになれば、もう少しキル数を稼げるようになるはずです。

狩 敵の背後をとり続けるということの罠

DENGEKI_B

「ツーマンセルでいきましょうか」とかですね、西岡に言われてもわかりませんでした。要は、西岡のあとをついていけばいいんでしょ？　そういうことなんじゃないの？　英語で言われてもなぁ……とは思いましたが、もし本当にちゃんとツーマンセルというのができていたら、それはそれで作戦としてはすばらしいと思いました、終わってから。まぁあれですね、電撃PlayStationの跡目は西岡に任せましたが、俺の背中は任せられない。そういう感じでしょうかw



◀西岡の前に立って弾避けになるべき……というのは、勝敗を考えると実は逆だったかもしれません。

さて、唐突ですが、まずは僕が最初に殺された時のキルカメラを見てみましょう。



◀ばっちり背後をとられています。装備の細かいところまで、きっちり描き込まれてますね……ではなくw

僕のバックをとって撃ち殺してくれたのは、もちろん谷やんです。「フリー・フォー・オール」に続いて、谷やんは再び敵の背後をつけ狙うという作戦をとっていたのです。動画で見ていると、この時も余裕で僕の背後について、それなりの時間、いっしょに歩いていました。終わってから「気づかないものですか？」と笑いながら聞かれましたが、まったくもってorz　まったくもって気づいてませんから。

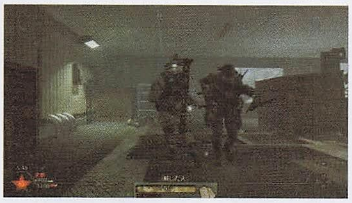
小さな違和感。

この時点で動画は見ていないわけですが、西岡というチームメイトがいたから、自分のことを対象化して考えることができたのかもしれません。とても小さな、でも、大切な気づき。

谷やんは、かなり長い時間、僕のあとをつけていました。いくら谷やんが天才的なシューターだったとしても、ここまで何度も何度もそれに成功するのは、いくらなんでもおかしい。どうしても循環するルートができがちなマップだということと、僕らの行動が単調だということをあわせて考えても……おかしい。

谷やんが、同じルートを回っている……。

ここまでくるとニワトリ／タマゴではないかと思うのですが、僕の背後をとって歩き続けたということは、短くはない時間、谷やんも同じルートを歩いていたということです。そして、僕の移動ラインが単調になっていたなら、それはそのまま谷やんの移動ラインも単調になっているということを意味しているのではないでしょうか。で、あるならば！　ツーマンセルとか言っている場合ではありません。西岡とは別行動をとり、谷やんを待ち伏せることも可能なのではないか！　はっきりとそう意識して振り返った僕の目の前に、谷やんが現れ、ナイフで僕を切り殺して走り去っていきました。予感は、確信に変わりました。そして、僕がなにかに気づいたことに、谷やんは気づいてはいません。この差は、絶対的な差。谷やんの技量をもってしても、絶対に埋められない断絶。俺の心までは、谷やんのスコープには映らない。



◀それにしても見事なナイフでした。電光石火とはこのことです。普段から常に意識してるんでしょうね。

復活した僕は、いつものルートに戻りながら、西岡の導線に背を向けるように振り返り、木箱の影に身を潜めました。それほど長い時間、待つ必要はありませんでした。予想どおり、谷やんが目の前に駆け出してきて、まるであらかじめプログラムされていた兵器のように、僕は谷やんを撃ち殺しました。淡々と書きましたが、涙が出るほどうれしかった瞬間でした。



◀編集部内で聞いてみると、このぐるぐる回るライン上で追いかけあうということは頻繁に起こるようです。

いやそれにしても楽しかった！　そして、今回の企画は勉強になりました。谷やんのことばっかり書いて恐縮ですが、ヤツを殺すというレベルの高い目標を達成する過程で、「敵の背後をとり続ける移動」という基本的な立ち回りの1つをしっかり学ぶことができたような気がします。「オンライン対戦は自信がなくて……」という方はぜひ、お試しください。僕だってできたんです。僕だって、谷やんを殺せたんですからw　あれ？　そういえば「チームデスマッチ」になってから、おしょうを見てないような気がするんだけど、どこにいたんだろう？w

Writer's Check チームデスマッチならではの立ち回りを覚える

●移動しながら射撃するテクニックを身につける

味方がやられてもフォローできるように、一緒に行動していたのはよかったですね。しかし、味方が攻撃されたときに反応はできても、焦って照準がぶれて逆にやられてしまったのが残念なところ。この場面の敗因は立ち止まっていたため、敵に狙われやすかったことです。照準を動かしながら射撃しようとすると、慣れないうちはどうしてもぶれます。こういったときは、まず照準を敵に合わせたあと、左右に移動しながら射撃する（照準は動かさない）といいです。左右を往復しながら撃つだけでも相手からしてみれば狙いを定めにくくなります。お互いが向き合った状態での銃撃戦では役立ちますよ。

●正面は味方にまかせて背後を警戒する

味方のあとについていく際、後方をまかされているのであれば、正面よりも背後を重点的に確認したほうがいいです。もちろん、味方と一緒に正面を向いて敵を発見できれば断然倒しやすいですが、今回のように同行中に背後から近接攻撃でやられると、先に進んでいる味方も気づけずに倒されてしまいます。正面は味方にまかせて後方を警戒しつつ移動し、銃声が聞こえたら正面に振り向くようにしましょう。ちなみに一緒に行動する場合、味方にくっつきすぎると敵がグレネードランチャーなどの爆発物で攻撃してきたときにまとめて倒されてしまうので、少し距離をあけておくのもポイントです。

●救援物資を奪取するときは周囲を確認

救援物資の近くにいる敵を発見して倒すまではいい流れでしたが、そのあとに周囲を警戒せずに救援物資を奪取しようとしたため、もう1人の敵に狙い撃ちされています。敵の救援物資をハイジャックする場合は、奪取中に一定時間無防備になることを考えて、援護してくれる味方が近くにいるとき、もしくは敵が周囲にいないことを確認してから行いましょう。また、立った状態ではなく伏せて調べれば、敵に発見されにくいです。救援物資が盾になって銃撃を防いでくれることもあるので基礎知識として覚えておくといいですね。ちなみに自分で救援物資を使うときは、敵に倒されて復活した直後に使うのがオススメです。ただし、敵のUAVが発動していると待っている間に接近されることがあるので注意です。

マルチプレイを終えてみて… FPS入門としては最高の1本!!

『COD MW2』のおもしろさを何とか伝えられないかということで始めてみた今回のマルチプレイ。ここでは参加したメンバーによる座談会の内容（一部）を掲載！

谷口：さて、実際やってみてどうでしたか？
西岡：基本的にはFPSとTPSって違うゲームだと思う。TPSってやっぱり待ち伏せが簡単でそれが強いしね。
おしょう：確かに。FPSと違ってTPSは相手から見えない位置にいるのが自分で把握しやすい。
西岡：FPSだと隠れているつもりでも頭とか出てるしw
おしょう：そういう点では常に動いたほうが安全かも。
西岡：久々にやってみてわかったけど、背後とられたらまずやられるね。正面からの撃ち合いなら負けないのに。
倉西：正面からだとなんで負けないって言い切れるの？
西岡：それはうまいからに決まってるw
一同：（笑）
倉西：プレイしていてわからないのはお互い向き合って撃っているのに俺だけやられるのはなんで？
西岡：照準を合わせる速さと正確さが違うからでしょ。
おしょう：止まってヘッドショット狙おうとしちゃう。
西岡：『COD MW2』は立ち止まったら死あるのみだしw
倉西：どうやったらうまくなるのかが知りたい。
谷口：近距離なら移動しながら撃つとかですかね。
西岡：エイムしなくても弾は撃てるしね。あとは『COD MW2』は長くやってる人ほど有利なのは間違いない。基本的なことだけど、FPSはまずマップを覚えるのが先かな。やっぱり全体を把握しておかないといろいろね。
倉西：確かに移動ルートがわかるだけでも全然違った。
谷口：海外とかとんでもなくうまい人多いですし。
おしょう：多いよね～。でも国内と海外を比べると、なんでここまで人気の差が出るのかわからないよね。
倉西：国内でもACTとしてみれば十分だし、STGとしてみれば大ヒットでしょ。それなりに売れてるわけだし。
谷口：新規ユーザーが入りづらい印象はありますよね。
倉西：そういう人には一度やってみて！　と言いたい。
谷口：対戦だと勝てなくてあきらめる人が多そう。
おしょう：対戦ものはどれもそうだよね。遊ぶ人の層が固定されているというか、長く続ける人が圧倒的に多い。
西岡：『COD MW2』は比較的入りやすいほうだけどね。
倉西：マルチプレイも1回10分とかで遊べるから、土日とか少し時間がとれればついやっちゃうんだよね。
おしょう：海外で受けてる理由はそのお手軽さもある？
倉西：いや～、あの人たちはずっとやってるでしょw
谷口：でも1回やめると、しばらくやらないですよ。
西岡：それはたぶん腕が落ちているからでしょ。3～4日やらないだけで照準とか合わせらなくなるし…。というかTPSとかFPSって若い子がやってるの多い気がする。
おしょう：人間性能というか若い子は反応が早いしね。
谷口：若さもそうですけど、FPSってプレイ環境でも変わりますよね。ヘッドホンがあるだけでも違いますし…。
西岡：確かにそれはあるね～。強くなりたいならヘッドホンでやるのはいいかも。足音とかちゃんと聞こえるし。
おしょう：海外だとPCを自分専用にカスタマイズして、それをかついで大会とかに参加するぐらいだしw
倉西：へ～。ヘッドホンは今度試してみるかな。

このあとも雑談を交えつつ、攻略ネタを中心に盛り上がった座談会。今回は内容をすべて掲載できなかったが、記事を読んで気になった人は、ぜひ始めてみてほしい。



その一瞬に国のプライドをかけて…

2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会

ついに発売された『2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会』。みんなで盛り上がれるゲームモードや濃すぎる収録国など、本作ならではの魅力をお届け!

2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会

機種	発売	価格	ジャンル	メーカー	備考	
PS3	発売中(5月13日発売)	¥5,040(税込)	SPG(サッカー)	エレクトロニック・アーツ	プレイ人数:1～7人/オンライン対応(最大8人)	対戦 協力 育成
Xbox 360	発売中(5月13日発売)	¥5,040(税込)	SPG(サッカー)	エレクトロニック・アーツ	プレイ人数:1～4人/オンライン対応(最大8人)	対戦 協力 育成
Wii	発売中(5月13日発売)	¥3,990(税込)	SPG(サッカー)	エレクトロニック・アーツ	プレイ人数:1～4人/オンライン対応(最大4人)	対戦 協力 育成
PSP	発売中(5月13日発売)	¥3,990(税込)	SPG(サッカー)	エレクトロニック・アーツ	プレイ人数:1～2人	対戦 協力 育成

ワールドカップ南アフリカ大会をしゃぶり尽くす!

6月11日、いよいよワールドカップ南アフリカ大会がヨハネスブルグのサッカー・シティ・スタジアムでスタートする。本作はそのワールドカップ南アフリカ大会に先駆けて全世界で発売された、「FIFA」唯一の公認サッカーゲームだ。今回は、本作のキモである3つのゲームモードの紹介に加えて、収録国199カ国のうち、W杯本戦出場を逃してしまった167カ国を紹介する。自宅でのワールドカップを一足先に体験しよう!

1 Close Up チームのリーダーを目指し、世界を打ち倒せ! キャプテンモード

実在の選手、または本作や『FIFA10』で作成したオリジナル選手1人を操作して、チームのキャプテンを目指すモード。最大4人でのオフライン協力プレイが可能だ。勝利を目指しながら、チームのなかで特に優れたプレイをすることでチーム内ランクが上がり、結果を出し続ければチームのキャプテンに就任できる。キャプテンになり、自らの力でチームを引っ張ってチーム自体のランクを上げ、世界199カ国の頂点という栄光をこの手に勝ち取ろう。

キャプテンになってできること

- コーナーキックやペナルティーキックの際にキッカーを指定することができる
- ゴール前での競り合い時にキーパーへ飛び出しの指示が可能
- ワールドカップ優勝時にトロフィーを掲げる中心選手になれる

ナショナルチームのキャプテン就任への道

まず初めに、既存の選手か新規に作成した選手のなかから操作する選手を選択する。最初にフレンドリーマッチが数試合あるので、そこで優れたプレイをして、自分の評価点を上げよう。評価点はプレイ結果をもとに変動し、10点満点中、7点以上は毎試合キープしたい。結果を出せばW杯予選でスタメンに入ることができ、その後はチーム内ランクを上げていくことでキャプテンへの道が開ける。

①操作する選手を選ぶ



▲今回は新規に選手を作成した。身長や体重などの体格によって初期能力の数値が変動する。顔の骨格なども設定可能だ。

②まずはB代表からステップアップ



▲試合前は、プレイヤーに対する監督の評価や指示が見られる。ライバルに向けたメモも見ることができるので参考にしよう。

③試合でいいところを見せろ!



▲ゴールやアシスト、適切な守備をすると評価点が上昇。パスミスやポジションと異なる位置取りをすると評価点が下がる。

④最優秀選手はキャプテンへの近道



▲その試合で最も活躍した選手「マン・オブ・ザ・マッチ」に選ばれると、評価点が一気に上昇する。これを毎試合狙おう。

やってみた 2ボタンコントロールなら初心者もOK?

本作には「サッカーゲームはボタン操作が複雑」という認識を覆す、2つのボタンだけで操作できる「2ボタンコントロール」が用意されている。本当に2ボタンで戦えるのか、『FIFA』経験者のライターNと、初心者の編集Iで対戦してみた。結果は3-2でライターの勝利となったが、初心者でも2点取れたところには注目。状況に応じて、適切なパス・シュートが自動で出せるので、初心者でも経験者に近いプレイをすることができた。



▲難しいゴール前の攻防でも適切に裏をかけた。状況に応じて自動的にパスやシュートの種類を選んでくれるので、もう複雑な操作で悩むことはない。

2 Close Up あの興奮をもう一度！　歴史は繰り返すのか？
南アフリカへの道 ～予選ストーリー～

W杯南アフリカ大会の本戦出場をかけて、各大陸で行われた予選が体験できるのがこのモード。10人で試合を進めたり、大逆転勝利を目指したりと、手ごわい内容が多い。今回は3大陸で行われた特徴的な試合で勝つためのポイントを伝授する!



▲さまざまな条件を満たしてシナリオをクリアするとポイントを獲得。このポイントがたまれば、2006年ドイツ大会の試合も体験できる。

ifを目指して過酷な試練をはねのけろ！



◀実際には負けてしまった試合でも、勝つチャンスがプレイヤーには残されている。新たな歴史を作れるのはプレイヤーだけなのだ！

ヨーロッパ

2008年9月10日
ザグレブ(クロアチア)

クロアチアvs.イングランド

クロアチアの14年間ホーム無敗記録をストップできるか？

ヨーロッパ予選グループ6の第2節、クロアチア対イングランドの試合。スタメン出場している選手のなかから1人を選び、その選手のみを操作できる。前半から始まるため残り時間は十分にあるが、クロアチアは攻守のバランスがとれた手ごわいチーム、決してあなどらないようにしたい。「自分が操作する選手で3得点」という条件を達成するには、FWなら積極的に前線に張り込み、MFならチャンス時の攻撃参加が必要となる。ゴール前でパスを呼び込んで、ボールをもらうようにしたい。

Point1 実際の試合に沿うならウォルコット



▲実際の試合では、アーセナルで活躍するウォルコットが代表初得点を含む3得点で快勝している。ウォルコット以外ではFWのルーニーが強力だ。

Point2 前線で孤立しないように



▲ボールがある位置を常に意識しよう。この試合では1人しか操作ができない。ただ前線にいるだけではボールが回ってくるチャンスは少ない。

アジア

2009年6月6日
タシケント(ウズベキスタン)

ウズベキスタンvs.日本

日本が1人少ないなか、リードを守りきれるか？

予選突破に向けて、順調に勝ち点を積み重ねていた日本のアウェイでの試合。この試合に勝てばW杯出場決定となる場面だが、1点差のリードで迎えた後半89分にMFの長谷部が退場してしまう。交代枠はまだ残っているので、まずは退場した長谷部の穴を埋めるために守備的な選手を投入しよう。追加点を奪えれば展開が楽にはなるが、残り時間はわずかで日本選手のスタミナも少ない。無理に攻めてウズベキスタンのカウンターを食らうよりも守りに徹するほうがいい。

Point1 選手交代で守りを固めよう



▲ユーティリティプレイヤーとして守備的に使える阿部を投入してトップ下の岡崎と交代させ、長谷部がいた中盤右サイドに配置しよう。

Point2 相手選手にシュートを打たすな!



▲残り時間を考えると、同点に追いつかれた場合は引き分ける可能性が高い。ウズベキスタンには決定的な場面を作らせないようにしよう。

南米

2009年4月02日
ラパス(ボリビア)

ボリビアvs.アルゼンチン

圧倒的に不利な状況下で、4点差をひっくり返せるか？

標高3600mの高地にあるスタジアムで、アルゼンチンが格下のボリビア相手に苦しんだ試合。実際のサッカーではアルゼンチンが1－6と歴史的な大敗を喫している。プレイヤーは4点差という状況から、逆転を目指すことになる。残り時間は23分と決して多くはない。とにかく点が欲しい状況なのでガンガン攻めよう。チームの中心選手であるメッシにボールを集めて、厚みのある攻撃を行うといい。ボリビアはすでに守りを固めているので、カウンターには気をつけること。

Point1 とにかく攻めよう!



▲試合終了までの23分で5得点を奪わなければならないので、とにかく攻めていきたい。両サイドを使った攻撃など、ピッチを広く使っていこう。

Point2 敵のカウンターには注意



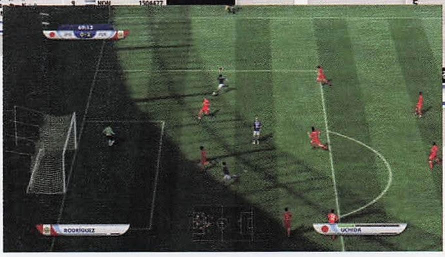
▲守りを固めたボリビアのカウンター攻撃に注意。中盤での不用意なパスなどでボールを奪われて、ピンチの場面を作らないように。

3 Close Up グループステージからトーナメントまでを戦い抜けるか？
オンライン FIFA ワールドカップ

本作は従来作品と同様に、ネットワークを介したオンライン対戦機能を搭載している。本作ならではの特徴は、1対1での対戦だけでなくグループリーグから決勝トーナメントまで、リアルな流れでW杯を戦っているように遊べるところ。このオンラインワールドカップで勝利すると、自分がサポーターとして応援する国にポイントが加算され、このポイントの優劣によって、オンラインでの国別ランキングが決定される。なお、自分が使うナショナルチームはサポートする国とは別に選べるので安心してほしい。ちなみに、このポイントは弱い国を使って強い国に勝つほど、多く加算される。サッカー弱小国で強豪国に勝つのは至難の業だが、勝てたときの喜びはひとしおだ。



▲オンライン FIFA ワールドカップに参加すると、自動的に予選のグループステージへと組み込まれる。まずはこのステージを突破することを考えよう。予選で敗退しても、すぐに次に参加できる。



オンラインでも国を背負って戦え!!

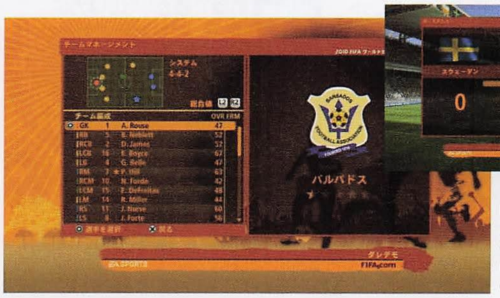
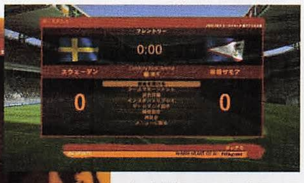


◀オンライン対戦はCOM戦と違い、相手が何をやってくるか、予測が難しい。戦術を適宜切り替えながら臨機応変に戦おう。グループステージを突破し、次につながる勝ち点3を狙え!

▲対戦の結果によってサポートする国にポイントが加算される。5月13日現在の世界一はなんとアフリカのアルジェリア!　リアルのランキングとは違ったおもしろさがあるのだ。

W杯出場を逃した国でも遊べるのが『FIFA』流!!

本作ではW杯南アフリカ大会の予選に参加した、全199カ国が使用できる。あまり表舞台には出ていない国の選手を実名で遊べるのは、FIFA公認のゲームならでは！　これだけの数のナショナルチームが収録されていることから、マイナーな国でW杯優勝を目指したり、弱小国だけの大会を開催したりとさまざまな遊び方も考えられる。また、登場する全チームの国歌が収録されており、これだけの種類の国歌が聴ける点も見逃せない魅力だ。ここでは、W杯出場を逃した167カ国に注目し、各国のデータや特徴を紹介する。日本ではマイナーな国でもそこには歴史があるものだ。

◀▲対戦したことがない国同士など、大陸の枠を越えた試合も可能！　あまり聞き慣れない国の国歌を聴いたり、戦力を確認したりするのも本作の楽しみの1つ。

グループ別W杯出場32カ国

W杯南アフリカ大会出場国と本戦グループステージの組み合わせを紹介!

グループ	見出し	出場国
A	南アフリカが意地を見せられるか	フランス、メキシコ、ウルグアイ、南アフリカ
B	アルゼンチンの復活がカギ	ギリシャ、アルゼンチン、ナイジェリア、韓国
C	安定感のあるイングランドが突出	イングランド、スロベニア、アメリカ、アルジェリア
D	2位争いは混戦の予感	セルビア、ドイツ、ガーナ、オーストラリア
E	果たして日本は世界を驚かせるか	オランダ、デンマーク、カメルーン、日本
F	初出場スロバキアが台風の目に?	イタリア、スロバキア、パラグアイ、ニュージーランド
G	今大会の「死のグループ」はここ!	ポルトガル、ブラジル、コートジボアール、北朝鮮
H	EURO2008覇者のスペインに注目	スイス、スペイン、チリ、ホンジュラス

W杯南アフリカ大会を逃した 167カ国をチェック!

W杯南アフリカ大会に出場する32カ国に注目がいきがちだが、予選で敗退した167カ国も熱い！　マニアックな情報をコツコツ織り込みつつ各国を紹介!!

アイスランド
ヨーロッパ
ATT:68　MID:65　DEF:70　ALL:68
システム:4-4-1-1　注目選手:Eidur Gudjohnsen
ヨーロッパの北西に位置する島国。今年4月にエイヤフィヤトラヨークトル氷河の火山が噴火し、ヨーロッパ各地の旅客機が航行不能になるなどの影響が出ている。

アイルランド
ヨーロッパ
ATT:75　MID:72　DEF:74　ALL:74
システム:4-4-2　注目選手:Shay Given
北大西洋のアイルランド島に位置する国。高緯度のわりに寒くはなく、地域の気候差も少ないため2005年に英誌の調査で最も住みやすい国に選出されたことがある。

アゼルバイジャン
ヨーロッパ
ATT:59　MID:55　DEF:58　ALL:57
システム:4-4-1-1　注目選手:Rasad Sadygov
カフカス地方に位置する旧ソビエト連邦の国家。東側はカスピ海に面している。代表的な選手にはオランダ・FCトゥエンテ所属のワジフ・ジャワドフなど。

アルバニア
ヨーロッパ
ATT:66　MID:67　DEF:62　ALL:65
システム:4-2-3-1　注目選手:Lorik Cana
東ヨーロッパのバルカン半島南西部に位置する国。アルバニア人は鷲の子孫であるという伝説があることから、国名には「鷲の国」という意味がある。

アルメニア
ヨーロッパ
ATT:57　MID:55　DEF:57　ALL:56
システム:4-4-1-1　注目選手:Roman Berezovsky
黒海とカスピ海の間にある国。W杯出場経験はなし。代表的な選手はオランダ・AGOVVアペルドールン所属のエドガル・マヌチャリアンなど。

アンドラ
ヨーロッパ
ATT:52　MID:50　DEF:55　ALL:52
システム:4-5-1　注目選手:Marc Bernaus
フランスとスペインに挟まれていて、フランス大統領とスペインの司教が国家元首の小国。代表選手の多くは隣国スペインの下部リーグに所属している。

イスラエル
ヨーロッパ
ATT:68　MID:71　DEF:66　ALL:68
システム:4-4-2　注目選手:Yossi Benayoun
中東のパレスチナに位置する国。アジア→オセアニア→欧州と、サッカー連盟の所属を変更している経緯がある。英・リヴァプール所属のヨッシ・ベナユンが有名選手。

ウェールズ
ヨーロッパ
ATT:72　MID:68　DEF:69　ALL:70
システム:5-3-2　注目選手:Craig Bellamy
グレートブリテン島の南西に位置する国の1つ。有名選手は英・トッテナム所属のガレス・ベイルや、英・マンチェスター・シティ所属のクレイグ・ベラミーなど。

ウクライナ
ヨーロッパ
ATT:77　MID:73　DEF:71　ALL:74
システム:4-4-2　注目選手:Dmytro Chygrynskiy
鉄鉱石や石炭など資源に恵まれ、原子力発電が盛んな東ヨーロッパの国。前回大会ではベスト8の高成績ながら、今大会では予選敗退を喫した。

エストニア
ヨーロッパ
ATT:62　MID:60　DEF:64　ALL:68
システム:4-4-2　注目選手:Sergei Pareiko
旧ソビエト連邦の国家で、バルト海沿岸にあるバルト三国の1つ。同国出身選手はオランダ・ADOデン・ハーグのアンドレス・オペルなど。

オーストリア
ヨーロッパ
ATT:73　MID:69　DEF:70　ALL:71
システム:4-4-2　注目選手:Paul Scharner
中部ヨーロッパの内陸に位置し、音楽を中心とした文化大国。同国出身選手にはJリーグでのプレー経験を持つマリオ・ハースなども該当する。

カザフスタン
ヨーロッパ
ATT:58　MID:63　DEF:57　ALL:59
システム:4-4-2　注目選手:Ruslan Baltiyev
カスピ海とアラル海に面した中央アジアに位置し、国名は「放浪の民」を意味する。2002年より、アジア連盟から欧州サッカー連盟に加わった。

北アイルランド
ヨーロッパ
ATT:70　MID:70　DEF:73　ALL:71
システム:4-4-2　注目選手:Steven Davis
アイルランド島北東に位置し、イギリスを構成する国の1つ。1960年代のスター選手、ジョージ・ベストが北アイルランド出身の選手として最も有名。

キプロス
ヨーロッパ
ATT:71　MID:68　DEF:69　ALL:69
システム:4-3-3　注目選手:Michalis Konstantinou
トルコの南に位置し、キプロス島の大部分を占める島国。国名は英語の「銅」の語源にもなっている。代表最多得点者のミハリス・コンスタンティノーが有名。

グルジア
ヨーロッパ
ATT:66　MID:66　DEF:67　ALL:66
システム:4-3-3　注目選手:Kakha Kaladze
西アジア北端、南カフカース地方に位置する旧ソビエト連邦構成国の1つで、ラグビーが盛ん。伊・ACミラン所属のカハ・カラーゼが有名選手。

クロアチア
ヨーロッパ
ATT:79　MID:77　DEF:75　ALL:77
システム:4-1-2-1-2　注目選手:Luka Modric
東ヨーロッパのバルカン半島に位置し、1991年にユーゴスラビアから独立した国。紅白の市松模様色のユニフォームが特徴で1998年フランス大会では3位に入った。

サンマリノ
ヨーロッパ
ATT:56　MID:46　DEF:47　ALL:50
システム:5-3-2　注目選手:Andy Selva
イタリアのなかにある世界で5番目に小さい国であり、現存する世界最古の共和国。国際大会は1勝のみで、決勝点をあげたのは代表最多得点者のアンディ・セルヴァ。

スウェーデン
ヨーロッパ
ATT:78　MID:76　DEF:73　ALL:76
システム:4-4-2　注目選手:Zlatan Ibrahimovic
北ヨーロッパに位置し、世界的な権威を持つノーベル賞でも有名。スペイン・FCバルセロナ所属のズラタン・イブラヒモビッチなど、攻撃陣に多くのスター選手が揃う。

スコットランド
ヨーロッパ
ATT:73　MID:75　DEF:72　ALL:73
システム:4-4-1-1　注目選手:Darren Fletcher
グレートブリテン島の北部を占め、イギリスを構成する国の1つ。2005年に日本の中村俊輔選手が同国のクラブチーム・セルティックに移籍して注目を集めた。

チェコ
ヨーロッパ
ATT:75　MID:77　DEF:75　ALL:76
システム:4-1-2-1-2　注目選手:Petr Cech
東西に細長い六角形をしたヨーロッパ中部の国。過去はFIFAランキング2位に上りつめるなど、実力のあるチームだったが、現在は世代交代に失敗している様子。

トルコ
ヨーロッパ
ATT:76　MID:76　DEF:76　ALL:76
システム:4-4-2　注目選手:Servet Cetin
アジアとヨーロッパにまたがる国。2002年のW杯日韓大会では日本を破ってベスト4まで進出した。W杯、欧州選手権で対開催国に4戦全勝という「開催国キラー」。

ノルウェー
ヨーロッパ
ATT:74　MID:72　DEF:75　ALL:74
システム:4-4-2　注目選手:Brede Hangeland
スカンジナビア半島の西岸にある北ヨーロッパの国。1994年、1998年と2大会連続でW杯出場を果たすが、現在は3大会連続で出場を逃している。

ハンガリー
ヨーロッパ
ATT:71　MID:73　DEF:69　ALL:71
システム:4-2-3-1　注目選手:Hajnal Tamas
東ヨーロッパにある内陸国。1950年代初頭に32戦28勝4分と4年間無敗の記録を作り「マジック・マジャール」の異名でヨーロッパ最強を誇った古豪。

フィンランド
ヨーロッパ
ATT:70　MID:69　DEF:74　ALL:71
システム:4-4-1-1　注目選手:Sami Hyypia
スカンジナビア半島に位置する北欧諸国の1つ。W杯予選ではドイツと引き分けるなど、近年力をつけている国だが、本戦出場の経験はない。

フェロー諸島
ヨーロッパ
ATT:55　MID:54　DEF:49　ALL:53
システム:4-4-1-1　注目選手:Christian Holst
ノルウェー西海岸とアイスランドの間にあり、18の島々からなる国。放牧や養鶏が盛んで、国名も諸島内に9万頭いるとされる「羊」が由来となっている。

ブルガリア
ヨーロッパ
ATT:75　MID:74　DEF:71　ALL:73
システム:4-4-2　注目選手:Dimitar Berbatov
バルカン半島に位置する国。1994年アメリカ大会ではベスト4まで進出した。英・マンチェスター・ユナイテッド所属のディミタール・ベルバトフが有名選手。

ベラルーシ
ヨーロッパ
ATT:70　MID:68　DEF:64　ALL:67
システム:4-2-3-1　注目選手:Aliaksandr Hleb
ソビエト連邦から独立した国で、ベラルーシ代表としての活動は1992年から。同国出身選手では、独・VfBシュトゥットガルト所属のアレクサンドル・フレブが有名。

ベルギー
ヨーロッパ
ATT:71　MID:73　DEF:74　ALL:73
システム:4-3-3　注目選手:Marouane Fellaini
西ヨーロッパでベネルクスと呼ばれる国の1つ。「赤い悪魔」の異名で第1回大会から3大会連続出場の実績を持ち、1986年メキシコ大会ではベスト4まで進出した古豪。

ポーランド
ヨーロッパ
ATT:73　MID:73　DEF:68　ALL:71
システム:4-4-2　注目選手:Artur Boruc
バルト海に面し、中央ヨーロッパに位置する国。本戦には過去7回出場経験があり、最高成績は3位。2012年の欧州選手権の開催国でもある。

ボスニア・ヘルツェゴビナ
ヨーロッパ
ATT:80　MID:76　DEF:70　ALL:75
システム:4-1-2-1-2　注目選手:Zvjezdan Misimovic
バルカン半島の北西に位置する国。W杯出場経験はなし。代表的な選手は独・VfLヴォルフスブルク所属のズヴェズダン・ミシモヴィッチやエディン・ゼコなど。

マケドニア
ヨーロッパ
ATT:67　MID:62　DEF:67　ALL:65
システム:4-3-3　注目選手:Goran Pandev
バルカン半島に位置し、旧ユーゴスラビア構成国。2006年の予選ではオランダに2回引き分けるなど実力を見せた。伊・インテル所属のゴラン・パンデフが有名選手。

各国データの見方

各国の数値はアップデート前のデータをもとにしており、ATT=攻撃力、MID=中盤での支配力、DEF=守備力、ALL=総合力を表す。システムは最初に設定されているフォーメーション、注目選手はチーム内で最も合計値が高い選手を選出している。

マルタ
ヨーロッパ

ATT:58 MID:56 DEF:54 ALL:56
システム:4-2-3-1 注目選手:Michael Mifsud

南ヨーロッパの地中海に浮かぶ小国。小型犬のマルチーズの発祥の地としても知られる。W杯予選には1974年から参戦しているが、本戦出場経験はなし。

モルドバ
ヨーロッパ

ATT:60 MID:61 DEF:62 ALL:61
システム:4-4-2 注目選手:Denis Calincov

旧ソビエト連邦の構成国の1つで、東ヨーロッパの内陸国。ダキア語の「多い砦」に由来するとおり、要塞や城塞が多い。ヨーロッパで1、2を争う貧い国。

モンテネグロ
ヨーロッパ

ATT:69 MID:73 DEF:68 ALL:70
システム:4-2-3-1 注目選手:Mirko Vucinic

2006年にセルビア・モンテネグロから独立。同国出身選手は伊・ASローマ所属のミルコ・ヴチニッチや、名古屋グランパス所属のイゴル・ブルザノヴィッチなど。

ラトビア
ヨーロッパ

ATT:70 MID:64 DEF:66 ALL:67
システム:4-4-2 注目選手:Maris Verpakovskis

旧ソビエト連邦バルト三国を構成する国。W杯本戦出場経験はないが、2004年の欧州選手権では初の本大会出場を果たしており、決して弱小国ではない。

リトアニア
ヨーロッパ

ATT:67 MID:62 DEF:67 ALL:65
システム:4-2-3-1 注目選手:Marius Stankevicius

バルト三国の1つ。同国出身選手はロシアのスパルタク・モスクワ所属のイグナス・デドゥラや、スペイン・セビージャ所属のマリウス・スタンケヴィシウスなど。

リヒテンシュタイン
ヨーロッパ

ATT:57 MID:47 DEF:53 ALL:52
システム:4-4-1-1 注目選手:Mario Frick

スイスとオーストリアに囲まれた小国。FIFAに加盟しているヨーロッパの国のなかで、唯一自国でサッカーのリーグ戦が行われていないことで知られる。

ルーマニア
ヨーロッパ

ATT:76 MID:66 DEF:73 ALL:72
システム:4-4-2 注目選手:Adrian Mutu

黒海に面した東ヨーロッパの国。1990年代に3大会連続で決勝トーナメントに進出した経歴を持つ。伊・フィオレンティーナ所属のアドリアン・ムトゥが有名選手。

ルクセンブルク
ヨーロッパ

ATT:52 MID:50 DEF:55 ALL:52
システム:4-4-1-1 注目選手:Jeff Strasser

西ヨーロッパに位置し、ベネルクスと呼ばれる小国の1つ。同国出身選手はスイスリーグ・チューリッヒ所属のジェフ・シュトラッサーなど。

ロシア
ヨーロッパ

ATT:78 MID:78 DEF:77 ALL:78
システム:4-5-1 注目選手:Andrei Arshavin

ヨーロッパとアジアにまたがる、世界1の国土面積を持つ大国。英・アーセナル所属のアンドレイ・アルシャーヴィンなど、実力のある選手が多い。

アルバ
北中米カリブ

ATT:50 MID:43 DEF:47 ALL:47
システム:4-4-1-1 注目選手:Maurice Escalona

ベネズエラの北西沖に浮かぶオランダ領の島。平たんなサンゴ礁の島で、島内に多数ある白いビーチは、毎日多くの観光客でにぎわっている。W杯出場経験はない。

アンギラ
北中米カリブ

ATT:46 MID:44 DEF:45 ALL:45
システム:4-5-1 注目選手:Brian Connor

カリブ海にあるイギリス領の島。W杯出場経験はなし。国名はスペイン語・フランス語で「ウナギ」を意味する。その由来は島の形が似ているから。

アンティグア・バーブーダ
北中米カリブ

ATT:50 MID:48 DEF:49 ALL:49
システム:4-4-2 注目選手:Damien Farrell

カリブ海東部の小アンティル諸島に位置する島国。イギリス連邦加盟国の影響で、サッカーと同様にイギリス発祥のスポーツであるクリケットが盛ん。

英領ヴァージン諸島
北中米カリブ

ATT:52 MID:46 DEF:48 ALL:49
システム:4-3-1-2 注目選手:Anadale Williams

カリブ海の西インド諸島にある、ヴァージン諸島東側の国。点在する多くの島は無人島で、人が住んでいる島は主に4つ。W杯出場経験はない。

エルサルバドル
北中米カリブ

ATT:65 MID:67 DEF:62 ALL:65
システム:5-3-2 注目選手:Ramon Sanchez

中央アメリカ中部に位置する国。W杯本戦には過去2回の出場経験がある。隣国のホンジュラスとは、サッカーの試合が発端となって戦争が起きたこともある。

ガイアナ
北中米カリブ

ATT:53 MID:50 DEF:53 ALL:52
システム:4-4-1-1 注目選手:Howard Rowe

南米大陸の北東部に位置しているが、北中米カリブ海サッカー連盟に所属。代表選手の多くがトリニダード・トバゴのリーグでプレーしている。

カナダ
北中米カリブ

ATT:67 MID:68 DEF:66 ALL:67
システム:4-4-2 注目選手:Julian de Guzman

北アメリカ大陸北部に位置し、世界2位の国土面積を持つ。初出場を決めた1986年以降、メキメキと力をつけてきており、北米の雄と知られている。

キューバ
北中米カリブ

ATT:58 MID:54 DEF:58 ALL:57
システム:4-4-2 注目選手:Jorge Luis Clavelo

カリブ海の大アンティル諸島に位置する国。1938年に1度だけW杯本戦に出場しており、カリブ海の国のなかで初めてW杯出場を果たした国でもある。

グアテマラ
北中米カリブ

ATT:59 MID:60 DEF:56 ALL:58
システム:4-2-3-1 注目選手:Marco Pappa

メキシコを除く中央アメリカでは最も人口が多い、マヤ文明発祥の地。コーヒーやバナナの産地としても有名。W杯予選には1958年から参加するが、本戦出場経験はなし。

グレナダ
北中米カリブ

ATT:57 MID:54 DEF:55 ALL:55
システム:4-5-1 注目選手:Jason Roberts

カリブ海の小アンティル諸島南部に位置する小国。同国出身選手は、英・ブラックバーン・ローヴァーズ所属のジェイソン・ロバーツなど。

ケイマン諸島
北中米カリブ

ATT:48 MID:47 DEF:44 ALL:46
システム:4-4-2 注目選手:Tuda Murphy

イギリスの海外領土で、西インド諸島を構成する諸島の1つ。ワニが多く生息していることから、インディオの言葉でワニを意味する「ケイマナス」が国名の由来。

コスタリカ
北中米カリブ

ATT:70 MID:69 DEF:67 ALL:69
システム:5-2-1-2 注目選手:Bryan Ruiz

1948年に憲法規定によって軍隊を廃止した世界初の国。W杯に過去3回出場した実力国で、今回のW杯は2大会ぶりの予選敗退となった。

ジャマイカ
北中米カリブ

ATT:69 MID:68 DEF:64 ALL:67
システム:4-4-2 注目選手:Ricardo Gardner

カリブ海の大アンティル諸島に位置する国。1998年にW杯初出場を果たす。日本とも対戦し、W杯初勝利をあげたが、結果的にグループリーグ敗退に終わった。

スリナム
北中米カリブ

ATT:55 MID:52 DEF:51 ALL:53
システム:4-1-2-1-2 注目選手:Wensley Christoph

南アメリカの北東部に位置し、国の大部分が高地。南アメリカで唯一オランダ語を公用語とする国で、面積と人口は南アメリカで最小となっている。

セントクリストファー・ネイビス
北中米カリブ

ATT:51 MID:53 DEF:47 ALL:50
システム:4-1-2-1-2 注目選手:Atiba Harris

セントクリストファー島とネイビス島の2つの島からなるイギリス連邦加盟国。周囲は珊瑚礁で囲まれ、島にはサトウキビ畑が広がっている。

セントビンセント・グレナディーン
北中米カリブ

ATT:50 MID:49 DEF:50 ALL:50
システム:4-3-1-2 注目選手:Marlon James

火山島のセントビンセント島と珊瑚礁のグレナディーン諸島からなる小さな島国。世界的に大ヒットした「パイレーツ・オブ・カリビアン」のロケ地として有名。

セントルシア
北中米カリブ

ATT:46 MID:46 DEF:46 ALL:46
システム:4-4-2 注目選手:Germal Valcin

旧イギリス植民地の島国。W杯出場経験はなし。国名はナポリ民謡「サンタ・ルチア」で有名な聖ルチアの祝日に、この島が発見されたという伝承に由来している。

タークスカイコス諸島
北中米カリブ

ATT:47 MID:44 DEF:43 ALL:45
システム:3-4-1-2 注目選手:Gavin Glinton

西インド諸島に属するタークス諸島とカイコス諸島からなる、イギリス領の海外領土。珊瑚礁できた平たんな島が多く、主に観光で栄えている。

ドミニカ共和国
北中米カリブ

ATT:49 MID:46 DEF:45 ALL:47
システム:4-4-1-1 注目選手:Kelvin Rodriguez

西インド諸島のイスパニョーラ島東部に位置する国。W杯出場経験はなし。ドミニカ共和国は野球の強豪国として有名であり、サッカーはマイナースポーツ。

ドミニカ国
北中米カリブ

ATT:51 MID:50 DEF:50 ALL:50
システム:4-4-2 注目選手:Richard Pacquette

ウィンドワード諸島の最北部に位置するドミニカ島全域を領土とする国。カリブ族の人々が生活している数少ない国の1つで、ドミニカ国と表記されることが多い。

トリニダード・トバゴ
北中米カリブ

ATT:69 MID:64 DEF:64 ALL:66
システム:4-2-3-1 注目選手:Kenwyne Jones

カリブ海に位置するトリニダード島とトバゴ島の2島からなる、リンボーダンス発祥の国。2006年ドイツ大会でW杯初出場を決め、強豪国相手に健闘を見せた。

ニカラグア
北中米カリブ

ATT:53 MID:49 DEF:48 ALL:50
システム:5-3-2 注目選手:Samuel Wilson

中央アメリカ中部に位置し、中米最大のニカラグア湖を有する国。スポーツでは、サッカーよりも野球とボクシングが盛んな国として知られている。

ハイチ
北中米カリブ

ATT:57 MID:55 DEF:55 ALL:56
システム:5-3-2 注目選手:Jean Sony Alcenat

西インド諸島のイスパニョーラ島西部に位置し、今年の1月に大きな地震が起こってニュースになった。W杯は1974年西ドイツ大会に出場している。

パナマ
北中米カリブ

ATT:66 MID:64 DEF:64 ALL:65
システム:5-2-1-2 注目選手:Blas Perez

北アメリカ大陸と南アメリカ大陸の境に位置し、パナマ運河で有名な国。ここ最近、大陸間での国際大会では結果を残しているが、W杯出場は果たしていない。

バハマ
北中米カリブ

ATT:47 MID:48 DEF:49 ALL:48
システム:4-4-1-1 注目選手:Kyle Williams

西インド諸島のバハマ諸島を領有するイギリス連邦加盟国の島国。国名はスペイン語の「バハマール」(引き潮)が由来になっているとされる。

バミューダ諸島
北中米カリブ

ATT:51 MID:50 DEF:48 ALL:50
システム:4-4-2 注目選手:John Nusum

北大西洋にあるイギリスの海外領土。バミューダ諸島の南に広がる海域は、怪奇現象が起こる「バミューダ・トライアングル」として有名。

バルバドス
北中米カリブ

ATT:54 MID:50 DEF:53 ALL:52
システム:4-4-2 注目選手:Emmerson Boyce

西インド諸島内の小アンティル諸島東端に位置する島国。同国出身選手は、英・ウィガン・アスレティック所属のエマーソン・ボイスなど。

プエルトリコ
北中米カリブ

ATT:45 MID:48 DEF:48 ALL:47
システム:4-2-3-1 注目選手:Terry Boss

カリブ海北東に位置する島国でW杯出場経験はなし。アメリカ合衆国の文化の影響が強いため、野球が盛んな国。多くの選手をMLBに輩出している。

米領ヴァージン諸島
北中米カリブ

ATT:44 MID:44 DEF:42 ALL:43
システム:4-4-1-1 注目選手:Dereck Villafana

カリブ海の西インド諸島にある、ヴァージン諸島西側の国。国際大会での勝利は、1998年の隣国・英領ヴァージン諸島戦のみとなっている。

ベリーズ
北中米カリブ

ATT:49 MID:47 DEF:50 ALL:49
システム:4-4-2 注目選手:Elroy Smith

中央アメリカ北東部に位置し、美しい海と珊瑚礁に囲まれた「カリブ海の宝石」。だが意外にも国名は、マヤ語の「泥水」に由来している。

モントセラト
北中米カリブ

ATT:44 MID:43 DEF:43 ALL:43
システム:4-4-2 注目選手:Vladimir Farrell

カリブ海の小アンティル諸島に位置する火山島。1995年の火山噴火で国民の3分の2が海外に脱出し、現在も国土は荒廃。危機的な状態が続いている。

蘭領アンティル
北中米カリブ

ATT:58 MID:49 DEF:55 ALL:54
システム:3-4-1-2 注目選手:Robin Nelisse

小アンティル諸島の島々からなるオランダ領地域。オーストリアリーグのレッドブル・ザルツブルク所属のロビン・ネリッセが代表的な選手。

エクアドル
南米

ATT:72 MID:72 DEF:69 ALL:71
システム:4-4-1-1 注目選手:Luis Antonio Valencia

南アメリカ西部に位置する国。本土の西にある世界遺産のガラパゴス諸島も領有している。3大会連続のW杯出場を目指していたが、予選6位で出場を逃した。

コロンビア
南米

ATT:71 MID:71 DEF:72 ALL:71
システム:4-3-1-2 注目選手:Radamel Falcao Garcia

南アメリカ北西部に位置する国。1980年代にはカルロス・バルデラマといったスター選手を生み出し脚光を浴びていたが、ここ数年は思うような結果を残せていない。

ベネズエラ
南米

ATT:70 MID:70 DEF:66 ALL:69
システム:4-2-3-1 注目選手:Juan Arango

南米サッカー連盟所属の10カ国のなかで、唯一W杯の出場経験がない国。ベネズエラ史上最高のレフティーと称されるフアン・アランゴが中心選手となる。

やってみた PKでゴールを決めるコツは?

本作よりPKの仕様が大幅に変更され、より緊張感のあるPKが行われるようになった。PKで確実にゴールを決めるには、当たり前だが「冷静さ」の緑色の部分にバーを合わせてボタンを押すことが大事。そのうえで、ふかさない程度の強いシュートを打つこと。シュートがあまりにも弱いと、ゴール隅などのうまいコースに蹴らない限りキーパーに止められやすい。フェイントもキーパーのタイミングを外すのに効果的。



▲シュートボタンを押す長さやシュートコースの感覚を、よく練習しておこう。

TV中継風や選手の視点などカメラの角度も種類が豊富

TV中継などでおなじみの横からの視点や、ゴール裏側から見たような縦の視点、自分が選手になったかような臨場感が味わえるプロ視点など、本作にはさまざまなカメラ視点が用意されている。選択した視点ではさらに、高さやズームの具合を設定でき、プロ視点にいたってはカメラスピードやスイング量も細かく設定できる。自分が一番しっくりくるカメラの位置で試合に臨もう!

ペルー
南米

ATT:69 MID:66 DEF:69 ALL:68
システム:4-3-1-2 注目選手:Juan Manuel Risco Vargas

古代インカ帝国の中心地としても知られる、南アメリカ西部の国。同国出身選手は伊・フィオレンティーナ所属のファン・マヌエル・バルガスなど。

ボリビア
南米

ATT:70 MID:64 DEF:65 ALL:66
システム:4-1-2-1-2 注目選手:Marcelo Martins

南アメリカ中部に位置する内陸国。標高3600mの高地に存在する首都ラパスで行われるホームゲームでは、今大会の予選をはじめ過去にも南米の強豪国を苦しめた。

アンゴラ
アフリカ

ATT:71 MID:61 DEF:63 ALL:65
システム:5-3-2 注目選手:Manucho

2006年にナイジェリアを抑えてW杯初出場。スペインのレアル・バリャドリード所属のマヌーショや、ポルトガルのベンフィカ所属のマントラスなどが有名選手。

ウガンダ
アフリカ

ATT:61 MID:62 DEF:63 ALL:62
システム:4-1-2-1-2 注目選手:Ibrahim Sekagya

アフリカ東部に位置する旧イギリス植民地。同国出身選手は、オーストリアリーグのレッドブル・ザルツブルク所属のイブラヒム・セカギャなど。

エジプト
アフリカ

ATT:74 MID:72 DEF:70 ALL:72
システム:4-3-1-2 注目選手:Amr Zaki

1934年イタリア大会でアフリカ勢初のW杯出場を決めた。W杯出場は過去2回のみだが、アフリカ大陸選手権では最多となる7度の優勝を誇る強豪国。

エチオピア
アフリカ

ATT:57 MID:56 DEF:57 ALL:57
システム:4-4-1-1 注目選手:Fikru-Teferra Lemessa

アフリカ最古の独立国。今大会の予選では、開始当時エチオピアのサッカー協会が混乱状態であったため、FIFAから除外処分を受けた（数カ月で解除）。

カーボベルデ
アフリカ

ATT:63 MID:59 DEF:61 ALL:61
システム:4-3-1-2 注目選手:Dady

大西洋の北、アフリカの西沖合いに位置する旧ポルトガル領。W杯予選には2002年から参戦している。スペインのレアル・ベティス所属のネルソン・マルコスの出身国。

ガボン
アフリカ

ATT:66 MID:65 DEF:63 ALL:65
システム:4-2-3-1 注目選手:Daniel Cousin

大西洋に面したアフリカ中部に位置する国。フランスリーグで活躍し、現在はギリシャリーグのAEL1964に所属するダニエル・クザンが代表的な選手。

ガンビア
アフリカ

ATT:64 MID:59 DEF:59 ALL:61
システム:4-3-3 注目選手:Ebrima Ebou Sillah

アフリカ西部に位置し、セネガルに囲まれている国。英語が通じるため、欧州からの観光客が多い。1982年からW杯予選に参加しているが、本戦出場経験はない。

ギニア
アフリカ

ATT:70 MID:68 DEF:65 ALL:68
システム:4-2-3-1 注目選手:Pascal Feindouno

アフリカ西部の西端に位置する国。仏・レンヌ所属のイスマエル・バングラや、スペインのマジョルカ所属のアルハッサン・ケイタといった攻撃陣は迫力がある。

ギニアビサウ
アフリカ

ATT:56 MID:55 DEF:56 ALL:56
システム:4-4-2 注目選手:Bruno Fernandes

アフリカ西部の旧ポルトガル領。その影響か、国内ではサッカーが唯一プロリーグ化しているスポーツである。W杯予選には1998年から参加。

ケニア
アフリカ

ATT:64 MID:62 DEF:60 ALL:62
システム:4-5-1 注目選手:McDonald Mariga

長距離走を得意とする陸上選手が多い国として知られる。サッカーでは伊・インテル所属のマクドナルド・マリガや、仏・AJオセール所属のデニス・オリエクが有名。

コモロ連合
アフリカ

ATT:48 MID:50 DEF:48 ALL:49
システム:4-1-2-1-2 注目選手:Daoud Midtadi

インド洋に浮かぶコモロ諸島の4島で構成される国で、1975年にフランスから独立。旧フランス代表チームは以前から存在していたが、FIFA加盟は2005年と遅い。

コンゴ共和国
アフリカ

ATT:63 MID:65 DEF:64 ALL:64
システム:4-4-2 注目選手:Christopher Samba

アフリカ中部に位置する旧フランス領。同国出身選手は、仏・ナンシー所属のクリス・マロンガや英・ブラックバーン・ローヴァーズ所属のクリストファー・サンバなど。

コンゴ民主共和国
アフリカ

ATT:72 MID:64 DEF:68 ALL:68
システム:4-2-3-1 注目選手:Dieudonne Bezua Mbokani

1997年まではザイール共和国と呼ばれていた国。同国出身選手としては英・ウエストハム・ユナイテッド所属のエリタ・イルンガが有名。1974年西ドイツ大会でW杯初出場。

ザンビア
アフリカ

ATT:66 MID:66 DEF:63 ALL:65
システム:4-1-2-1-2 注目選手:Christopher Katongo

アフリカ南部に位置し、大自然に囲まれた国。同国出身選手は、代表のキャプテンを務め、オランダ・ビーレフェルトに所属するクリストファー・カトンゴなど。

シエラレオネ
アフリカ

ATT:62 MID:62 DEF:62 ALL:62
システム:4-1-2-1-2 注目選手:Mohamed Kallon

旧イギリス領でアフリカ西部にある国。若くして代表のキャプテンを務めたモハメド・カロンや、伊・ACミラン所属のロドニー・ストラッサーが有名選手。

ジブチ
アフリカ

ATT:53 MID:51 DEF:52 ALL:52
システム:4-4-2 注目選手:Meraneh Mohamed

アフリカ北東部にある小国。初の国際試合は1947年だが、W杯予選には2002年と2006年の2回しか参加していない。W杯出場経験はなし。

ジンバブエ
アフリカ

ATT:66 MID:60 DEF:60 ALL:62
システム:4-3-2-1 注目選手:Benjani Mwaruwari

アフリカ南部の内陸部に位置している。英・サンダーランド所属のベンジャミン・ムワルワリが代表のエースストライカーとしてチームをけん引している。

スーダン
アフリカ

ATT:64 MID:61 DEF:62 ALL:62
システム:4-1-2-1-2 注目選手:Haytham Kamal Tambal

アフリカのなかで最大の面積を持つ国。W杯予選をふくめ国際大会には昔から参加しており、アフリカ大陸選手権では優勝の経験もある。しかし、W杯出場経験はない。

スワジランド
アフリカ

ATT:55 MID:54 DEF:53 ALL:54
システム:4-4-2 注目選手:Dennis Masina

アフリカ南部に位置する小さな内陸国。W杯予選には1994年から参加している。アフリカ大陸選手権でも予選を突破したことがなく、結果はなかなか残せていない。

セーシェル
アフリカ

ATT:56 MID:53 DEF:52 ALL:54
システム:4-4-2 注目選手:Philip Zialor

インド洋に浮かぶ100あまりの島で構成された旧イギリス領。キレイなビーチが観光客に人気を呼んでいる。W杯予選は2002年から参加。

赤道ギニア
アフリカ

ATT:61 MID:63 DEF:60 ALL:61
システム:4-4-2 注目選手:Rodolfo Bodipo

国名に赤道とついているが赤道上に領土はない。スペインのデポルティーボ・ラ・コルーニャ所属のロドルフォ・ボディポが中心選手。

セネガル
アフリカ

ATT:69 MID:67 DEF:67 ALL:68
システム:4-4-2 注目選手:Abdoulaye Faye

2002年日韓大会でW杯初出場ながら、ベスト8まで進出する躍進を見せた。同国出身選手は、仏・ナンシー所属のイシアル・ディアなど。

ソマリア
アフリカ

ATT:49 MID:50 DEF:48 ALL:49
システム:4-4-1-1 注目選手:Yusuf Abdulahi

ラクダの飼育数が世界1位で、アフリカ東部にある独特な形をした国。国際大会に不参加となることもしばしばあるが、W杯予選には過去4回ほど参加している。

タンザニア
アフリカ

ATT:58 MID:58 DEF:57 ALL:58
システム:4-1-2-1-2 注目選手:Henry Joseph Shindika

アフリカ東部に位置する大自然に恵まれた国で、世界遺産も数多くある。W杯予選は1974年から参加しているが、本戦出場の経験はない。

チャド
アフリカ

ATT:57 MID:55 DEF:55 ALL:56
システム:4-3-3 注目選手:Misdongard Betoligar

アフリカ中部にある旧フランス領。ルーマニアの国旗と非常に似ているが、チャドの国旗のほうが青色が若干濃い。W杯予選は2002年から参加している。

チュニジア
アフリカ

ATT:71 MID:68 DEF:70 ALL:70
システム:4-5-1 注目選手:Lassad Nouioui

W杯には過去4度出場しているが、いずれもグループリーグ敗退に終わっている。独・ハノーファー96所属のカリム・ハグイがキャプテンを務めている。

トーゴ
アフリカ

ATT:70 MID:67 DEF:64 ALL:67
システム:4-4-2 注目選手:Emmanuel Adebayor

2006年ドイツ大会でW杯初出場。英・マンチェスター・シティ所属のエマニュエル・アデバヨールや、仏・グルノーブル所属のアレクシス・ロマオが有名選手。

ナミビア
アフリカ

ATT:59 MID:57 DEF:59 ALL:58
システム:4-4-2 注目選手:Collin Benjamin

アフリカ南西部に位置する国。同国出身選手には、独・ハンブルガーSV所属のコリン・ベンジャミンがおり、代表のキャプテンとしてチームをけん引する。

ニジェール
アフリカ

ATT:62 MID:54 DEF:52 ALL:56
システム:4-4-2 注目選手:Ouwo Moussa Maazou

アフリカ西部、サハラ砂漠南にある国。日本の本田圭佑が所属するロシア・CSKAモスクワのムサ・ウオ・マアズが代表の中心選手である。

ブルキナファソ
アフリカ

ATT:70 MID:64 DEF:65 ALL:66
システム:4-4-2 注目選手:Yssouf Kone

元日本代表監督のフィリップ・トルシエが1年間監督を務めたことがある。同国出身選手は、独・ハンブルガーSV所属のジョナサン・ピトロイパなど。

ブルンジ
アフリカ

ATT:56 MID:52 DEF:56 ALL:55
システム:4-4-2 注目選手:Valery Nahayo

アフリカ中部に位置する小国。W杯予選には1994年から参加しているが、本戦出場経験はなし。DFのヴァレリー・ナハヨが中心選手であり、キャプテンも務める。

ベナン
アフリカ

ATT:62 MID:67 DEF:64 ALL:64
システム:4-3-3 注目選手:Stephane Sessegnon

アフリカ大陸選手権で3回の本戦出場を果たすなど、近年力をつけてきた国。同国出身選手は仏・パリ・サンジェルマン所属のステファン・セセニョンなど。

ボツワナ
アフリカ

ATT:59 MID:60 DEF:58 ALL:59
システム:3-4-1-2 注目選手:Tshepo Mothlabankwe

独立後に一度も内乱が起こっていないなど、アフリカでは数少ない、安定した政局を保つ国。予選には1994年から参加しているが、W杯本戦出場経験はない。

マダガスカル
アフリカ

ATT:58 MID:55 DEF:57 ALL:57
システム:3-5-2 注目選手:Ima Faneva Anriatsima

アフリカ東部、インド洋に浮かぶマダガスカル島を領土とする国。古くから予選に参加している国ではあるが、W杯およびアフリカ大陸選手権での本戦出場経験はない。

マラウイ
アフリカ

ATT:66 MID:63 DEF:66 ALL:65
システム:4-4-1-1 注目選手:Josephy Kamwendo

アフリカ南東部に位置する細長い国。アフリカ大陸選手権で26年ぶり、2回目となる本戦出場を果たすなど力をつけてきている。W杯予選には1978年から参加。

マリ
アフリカ

ATT:72 MID:74 DEF:69 ALL:72
システム:4-3-2-1 注目選手:Frederic Kanoute

W杯出場経験はないが、アフリカの強豪国として知られる。スペイン・バルセロナ所属のセイドゥ・ケイタや、同セビージャ所属のフレデリック・カヌーテが有名選手。

モーリシャス
アフリカ

ATT:53 MID:53 DEF:53 ALL:53
システム:4-4-1-1 注目選手:Jimmy Cundasami

インド洋に浮かぶ小さな島国。W杯出場経験はない。アフリカ大陸選手権では1974年に本戦出場を果たしているが、ここ数年は結果を残せていない。

モーリタニア
アフリカ

ATT:50 MID:54 DEF:53 ALL:52
システム:4-4-2 注目選手:Yacoub Ba

アフリカ北西部に位置し、9割が砂漠で覆われている。1974年からW杯予選に参加。同年のアフリカ大陸選手権で初の本戦出場を果たすが、W杯本戦出場はない。

モザンビーク共和国
アフリカ

ATT:62 MID:65 DEF:62 ALL:63
システム:4-1-2-1-2 注目選手:Simao Mate Junior

アフリカ南東部に位置する旧ポルトガル領の国。W杯出場経験はない。アフリカ大陸選手権では、今年を含め4度の本戦出場経験があり、成長がいちじるしい。

モロッコ
アフリカ

ATT:75 MID:71 DEF:69 ALL:72
システム:4-5-1 注目選手:Marouane Chamakh

4度のW杯出場経験を持ち、アフリカで古くからの強豪国として知られる。仏・ナンシー所属のユースフ・ハッジや同ボルドー所属のマルアーヌ・シャマフが有名選手。

リビア
アフリカ

ATT:66 MID:66 DEF:66 ALL:66
システム:4-4-2 注目選手:Samir Aboud

アフリカ大陸北部に位置する。1982年のアフリカ大陸選手権では準優勝を果たした古豪。国際試合の経験も豊富な国だが、W杯本戦の出場はいまだなし。

リベリア
アフリカ

ATT:58 MID:58 DEF:56 ALL:57
システム:4-2-3-1 注目選手:Dioh Williams

1995年にアフリカ人選手として初の世界最優秀選手賞（バロンドール）を受賞した「リベリアの怪人」ジョージ・ウェアの出身国。ただ、W杯本戦出場は一度もない。

ルワンダ
アフリカ

ATT:60 MID:58 DEF:57 ALL:58
システム:4-3-1-2 注目選手:Olivier Karekezi

中部に位置し、アフリカで一番人口密度が高い国。アフリカ大陸選手権では2004年に一度だけ本戦出場経験があるが、W杯本戦の出場は一度もない。

レソト
アフリカ

ATT:52 MID:52 DEF:54 ALL:53
システム:4-4-1-1 注目選手:Lebajoa Mphongoa

南アフリカに囲まれた世界最南端の内陸国。W杯予選には1974年から参加している。とはいえ、アフリカ大陸選手権、W杯ともに本戦の出場経験はない。

アフガニスタン
アジア

ATT:55 MID:49 DEF:54 ALL:53
システム:4-4-2 注目選手:Hafizullah Qadami

中東・南アジアに位置する国。FIFA加盟の歴史は長いが、内戦の影響により国際大会への参加は少ない。W杯予選も2006年からようやく参加を始めたばかり。

アラブ首長国連邦
アジア

ATT:62 MID:60 DEF:61 ALL:61
システム:4-4-2 注目選手:Ismail Matar Al Junaibi

英語での略称・UAEの呼び名で知られる、ペルシア湾に面した国。W杯本戦には1990年イタリア大会に出場経験があるなど、中東では強豪国として知られる。

ホーム&アウェイや高地など試合環境が選手に影響

ホームでの試合では選手のモメンタム（士気）がアップし、逆にアウェイではモメンタムが下がるなど、ホーム&アウェイが関係する新要素が登場。また、スタジアムに標高の概念が追加され、標高の高い場所で試合が行われる場合、通常よりも選手の疲労度が溜まりやすくなる。高地での生活に慣れている国は影響が少なかったりと、細かい部分もリアルなのが『FIFA』シリーズの魅力だ。

イエメン
アジア

ATT:55 MID:53 DEF:52 ALL:53
システム:4-3-2-1 注目選手:Ali Al Nono

中東・アラビア半島に位置し、1990年に南北イエメンがイエメンとして統一。現在はエースストライカーのアリ・アル・ノノがチームをけん引している。

イラク
アジア

ATT:65 MID:66 DEF:64 ALL:65
システム:4-1-2-1-2 注目選手:Nashat Akram

古代メソポタミア文明を受け継ぐ地の国家で、「ドーハの悲劇」の対戦国としても知られる。オランダ・FCトゥエンテ所属のナシャト・アクラムが有名選手。

イラン
アジア

ATT:69 MID:67 DEF:64 ALL:67
システム:4-2-3-1 注目選手:Javad Nekounam

サッカーにおけるイラン代表はアジア地区で古い歴史を持ち、W杯本戦に過去3回出場している。スペイン・オサスナ所属のジャバド・ネクナムなど優秀な選手も多い。

インド
アジア

ATT:60 MID:54 DEF:54 ALL:56
システム:4-4-2 注目選手:Baichung Bhutia

世界第2位の人口で知られる大国。1950年ブラジル大会では、隣国が予選を棄権したために本戦出場権を得たが、裸足での参加が認められず棄権した。

インドネシア
アジア

ATT:57 MID:55 DEF:54 ALL:55
システム:4-1-2-1-2 注目選手:Bambang Pamungkas

世界で最も島が多い国で、正確な島の数はインドネシア政府も把握していない。人口も世界第4位。W杯本戦には1938年フランス大会で出場したことがある。

ウズベキスタン
アジア

ATT:68 MID:62 DEF:63 ALL:64
システム:4-4-1-1 注目選手:Maksim Shatskikh

中央アジアにある旧ソビエト連邦の国で、海に出るためには国境を2回越えなくてはならない二重内陸国である。FWのマクシム・シャツキフが有名選手。

オマーン
アジア

ATT:63 MID:62 DEF:62 ALL:62
システム:4-4-2 注目選手:Ali Al Habsi

アラビア半島の東南端に位置し、石油の輸出が盛んな国。英・ボルトン・ワンダラーズ所属のアリ・アル・ハブシが同国出身の代表的な選手。

カタール
アジア

ATT:65 MID:64 DEF:63 ALL:64
システム:4-2-3-1 注目選手:Fabio Cesar Montezine

アラビア半島東部にある国。豊富な資金力で自国のクラブチームを強化していることで知られている。ブラジル出身のファビオ・セザールなどが中心選手。

カンボジア
アジア

ATT:49 MID:51 DEF:50 ALL:50
システム:4-1-2-1-2 注目選手:Chan Than Pok

インドシナ半島にある東南アジアの国。世界遺産として有名なクメール文明の遺跡、アンコール・ワットがある。古くからのFIFA加盟国だが、W杯予選参加は1998年から。

キルギス
アジア

ATT:56 MID:54 DEF:56 ALL:55
システム:4-4-2 注目選手:Cholponbek Esenkul Uulu

中央アジアにある旧ソビエト連邦の国。国名の語源は40を意味するクィールクで、これは40の部族を指している。W杯本戦出場経験はなく、W杯予選参加は1998年が最初。

クウェート
アジア

ATT:61 MID:60 DEF:59 ALL:60
システム:4-4-2 注目選手:Mohammed Jarragh

中東・西アジアの古豪。1982年のスペイン大会でW杯本戦に出場している。大会中はイスラム教の断食期間だったこともあり、グループリーグ敗退に終わった。

サウジアラビア
アジア

ATT:66 MID:65 DEF:66 ALL:66
システム:4-4-2 注目選手:Mohammed Noor

世界一の原油埋蔵量を誇る、中東・西アジアの国。1994年アメリカ大会から4大会連続でW杯本戦出場を決めていたが、今大会は予選で敗退している。

シリア
アジア

ATT:62 MID:60 DEF:57 ALL:60
システム:4-1-2-1-2 注目選手:Zyad Chaabo

地中海に面した中東・西アジアの国。世界遺産に登録されている古代都市が国内各地に存在する。1958年から予選に参加しているが、W杯本戦出場経験はなし。

シンガポール
アジア

ATT:59 MID:57 DEF:56 ALL:57
システム:4-1-2-1-2 注目選手:Indra Sahdan Daud

マーライオンで有名な東南アジアの国。サッカーは人気スポーツであり、外国人枠に制限のない国内リーグには日本のアルビレックス新潟の下部組織も参加している。

スリランカ
アジア

ATT:54 MID:50 DEF:52 ALL:52
システム:4-4-1-1 注目選手:Kasun Nadika Jayasuriya

インド半島の南東に位置する島国。国名はシンハラ語で「聖なる、光輝く（島）」という意味を持つ。1948年に独立し、W杯予選参加は1994年から。

タイ
アジア

ATT:60 MID:57 DEF:58 ALL:58
システム:4-4-1-1 注目選手:Teerathep Winothai

1974年からW杯予選に参加している、東南アジアを代表する国。代表の中心として活躍するFWのテーランテップ・ウィノタイに注目が集まる。

タジキスタン
アジア

ATT:54 MID:56 DEF:52 ALL:54
システム:4-1-2-1-2 注目選手:Akmal Holmatov

旧ソビエト連邦から独立した中央アジアの国。世界一高いダムを使った水力発電が有名だ。W杯予選参加は独立から7年がたった1998年から。

チャイニーズタイペイ
アジア

ATT:47 MID:44 DEF:50 ALL:47
システム:4-4-2 注目選手:Kuo Chun-Yi

FIFA認定となる中華民国（台湾）の公式の呼称。1975年にアジアからオセアニアサッカー連盟に移動したが、1989年に再びアジアサッカー連盟に戻った。

中国
アジア

ATT:65 MID:66 DEF:64 ALL:65
システム:4-4-1-1 注目選手:Zheng Zhi

世界一の人口を有する大国で、2002年日韓大会でW杯初出場を果たす。同国出身選手はスコットランドリーグのセルティック所属のチョン・チーなど。

トルクメニスタン
アジア

ATT:55 MID:54 DEF:54 ALL:54
システム:4-1-2-1-2 注目選手:Vyacheslav Krendeleov

石油や天然ガスが豊富な国。国土の8割が砂漠で占めているため、国民は南部にある山沿いの都市に住んでいる。1998年からW杯予選に参加している。

ネパール
アジア

ATT:54 MID:49 DEF:53 ALL:52
システム:5-2-1-2 注目選手:Anil Gurung

エベレストがあるヒマラヤ山脈の玄関口で、インドと中国に挟まれている。代表チームが本格的に始動した1986年からW杯予選に参加している。

バーレーン
アジア

ATT:65 MID:66 DEF:64 ALL:65
システム:4-4-2 注目選手:Mohamed Ahmed Salmeen

2006年、2010年と2大会連続でプレーオフで敗れ、本戦出場を逃している。バーレーン史上最高の選手と称されるモハメド・サルミーンがチームの顔。

パキスタン
アジア

ATT:54 MID:49 DEF:52 ALL:52
システム:4-4-2 注目選手:Zesh Rehman

南アジアの国で、中心部を流れるインダス川の流域に国民の8割が住む。イングランドのリーグで活躍する、イギリス出身のゼッシュ・レーマンが有名選手。

パレスチナ
アジア

ATT:55 MID:53 DEF:50 ALL:53
システム:4-4-2 注目選手:Fahed Aftal

イスラエルとの闘争が絶えない国。1953年に初の国際試合を行ったが、W杯予選への参加は2002年日韓大会から。代表最多得点のファヘド・アタルが中心選手。

バングラデッシュ
アジア

ATT:54 MID:53 DEF:51 ALL:53
システム:4-1-2-1-2 注目選手:Mohammed Hassan Al Mamun

国内にガンジス川が流れる人口密度の高い国。1986年からW杯予選に参加しており、南アジアでは強豪国の部類に入る。しかし、本戦出場の経験はない。

東ティモール
アジア

ATT:44 MID:41 DEF:46 ALL:44
システム:4-4-2 注目選手:Alfredo Esteves

旧ポルトガル領で21世紀最初の独立国。初の国際大会は2003年のアジア大陸選手権。2005年にFIFAに加盟したばかりで、W杯予選は今大会から参加している。

ベトナム
アジア

ATT:57 MID:54 DEF:54 ALL:55
システム:4-4-2 注目選手:Le Cong Vinh

インドシナ半島東部に位置する国。ポルトガル・レイションイスSC所属のレ・コン・ビンが、ストライカーとして代表チームをけん引している。

香港
アジア

ATT:55 MID:51 DEF:55 ALL:54
システム:4-4-2 注目選手:Chan Siu Ki

世界有数の世界都市と知られている中国特別行政区。東アジアサッカー選手権で活躍したFWのチン・チョウキに注目が集まっている。

マカオ
アジア

ATT:49 MID:47 DEF:47 ALL:48
システム:4-1-2-1-2 注目選手:Chan Kin Seng

中国における特別行政区の1つで、観光地として知られている。W杯予選には1982年から参加。過去に多数の日本人監督がマカオ代表チームを率いている。

マレーシア
アジア

ATT:54 MID:51 DEF:54 ALL:53
システム:4-2-2-2 注目選手:Zamani Misbah

マレー半島南部と、ボルネオ島北部を領土とする国。1997年に日本代表がイランを破って初のW杯出場を決めた「ジョホールバルの歓喜」の舞台はここ。

ミャンマー
アジア

ATT:54 MID:50 DEF:52 ALL:52
システム:4-1-2-1-2 注目選手:Myat Min Soe

東南アジアに位置する国で、日本では1989年までビルマという名で呼ばれていた。スター選手であるソー・ミャ・ミンがチームの中心になる。

モルディブ
アジア

ATT:55 MID:51 DEF:51 ALL:52
システム:4-4-2 注目選手:Assadh Abdul Ghani

1998年のW杯予選でイランを相手に、0-17という当時のW杯予選で最大点差をつけられて話題になった。現在は南アジア地区で1、2を争う実力を持っている。

モンゴル
アジア

ATT:48 MID:46 DEF:47 ALL:47
システム:4-4-2 注目選手:Lkhumbengarav Donorovyn

ロシアと中国の間に位置し、日本に多くの大相撲力士を輩出していることで有名。まだまだサッカーの歴史は浅く、アジアのなかでも厳しい戦いが続いている。

ヨルダン
アジア

ATT:61 MID:58 DEF:59 ALL:59
システム:4-5-1 注目選手:H.Mahmoud

中東・西アジアに位置する国。2004年9月のFIFAランキングで37位まで上りつめるなど、アジアの強豪国の1つ。アジア大陸選手権では日本を苦しめた。

レバノン
アジア

ATT:59 MID:59 DEF:56 ALL:58
システム:4-1-2-1-2 注目選手:Roda Antar

中東・西アジアに位置する国。中国リーグの山東魯能泰山（さんとうろのうたいさん）に所属するローダ・アンタルがキャプテンとしてチームをけん引する。

クック諸島
オセアニア

ATT:51 MID:46 DEF:46 ALL:48
システム:4-5-1 注目選手:Eugenie Tatuava

南太平洋ポリネシアにある、24の珊瑚環礁と火山島からなる島国。国民はニュージーランド国籍を持つ。マグロ、養殖真珠、パパイヤなどを輸出している。

サモア独立国
オセアニア

ATT:49 MID:43 DEF:46 ALL:46
システム:3-5-2 注目選手:Desmond Fa'aisuaso

南太平洋にある7つの小島からなる島国。すぐ東に米領サモアがあり、対比として西サモアとよばれていたが、1997年からサモア独立国と名前を変えた。

ソロモン諸島
オセアニア

ATT:55 MID:51 DEF:50 ALL:52
システム:4-1-2-1-2 注目選手:Benjamin Totori

多数の小島からなる島国。FIFAクラブワールドカップに出場した経験を持つ、ニュージーランドリーグのワイタケレ・ユナイテッド所属のベンジャミン・トトリが有名選手。

タヒチ
オセアニア

ATT:53 MID:49 DEF:48 ALL:50
システム:4-4-2 注目選手:Raimana Lee Fung Kuee

フランス領ポリネシアのソシエテ諸島東部にある、南太平洋有数のリゾート地。オセアニア大陸選手権で準優勝を3回経験した実績を持つ。

トンガ
オセアニア

ATT:47 MID:45 DEF:46 ALL:46
システム:4-3-1-2 注目選手:Unaloto Feao

南太平洋に浮かぶ約170の島からなる国。カボチャ栽培が盛んな熱帯雨林気候の国であり、男女ともに大柄な人が多いことで知られている。

ニューカレドニア
オセアニア

ATT:54 MID:54 DEF:52 ALL:53
システム:4-3-3 注目選手:Pierre Wajoka

ニューカレドニア島とロワイヨテ諸島からなるフランスの海外領土。2008年のオセアニア大陸選手権で準優勝という高成績を収めた、成長いちじるしいチーム。

バヌアツ
オセアニア

ATT:53 MID:49 DEF:49 ALL:50
システム:4-4-2 注目選手:Moise Poida

バンジージャンプの起源になった成人の儀式で有名な島国。オセアニア大陸選手権で4度にわたり4位をマークするなどの成績を収めている。

フィジー
オセアニア

ATT:52 MID:49 DEF:53 ALL:51
システム:4-3-1-2 注目選手:Roy Krishna

300あまりの火山島と珊瑚礁からなる島国。2008年のオセアニア大陸選手権で3位の成績を収めた。ラグビーの強豪国として有名。

米領サモア
オセアニア

ATT:43 MID:39 DEF:40 ALL:41
システム:4-5-1 注目選手:Ramin Ott

サモア独立国の南東にある島国。人口が少なく、アメリカンフットボールが人気なことから、サッカーではFIFAに加盟して以来一度も勝利したことがない。

やってみた 超弱小国を使っても本当に勝てるのか？

199カ国が収録されていても、強豪国を使わなければ勝てないのでは意味がない。というわけで、199カ国のなかで総合力が一番低い米領サモアを使い、スイスを相手に戦ってみた。さすがに2倍近くの戦力差は大きく、あらゆる面でハンデを感じた。シュートは精度が低く枠に向かって飛ばないほど。何試合かこっぴどく負けたのち、開始早々もぎとった1点を守りきって勝つことができた。腕と愛があればなんとかなる!



▲数値で見るよりもはるかに苦戦した。でも、この達成感は強豪国では味わえない。

Wii版とPSP版には独自のモードが搭載!

本作のWii版とPSP版には、他機種にはないオリジナルのシステムやモードが搭載されている。Wii版はリモコンとヌンチャクを使用した簡単操作が魅力で、最大4人による勝ち抜き戦が楽しめる「グローバルエリミネーション」などがオリジナル要素だ。一方、外出先でも気軽にプレイが楽しめるPSP版のオリジナル要素は、選手の能力が一時的にアップする「ゴールデンモーメントシステム」。



DQM 2
DRAGON QUEST MONSTERS-Joker

モンスターを育成し、配合することで、さらに強力なモンスターを生み出せる本作。その要となるモンスターの詳細をランクAまで一挙掲載!!

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2		
発売中（4月28日発売）	￥5,490（税込）	
DS	ジャンル	RPG
	メーカー	スクウェア・エニックス
	備考	プレイ人数：1～8人／オンライン対応

育成 対戦

育成&配合で理想のパーティを作り出せ!

強いモンスターを作る方法を徹底解説!!

強力な仲間モンスターを作り出すうえで最も重要になる、数々の基礎知識を紹介。配合の仕組みや育成のコツを覚えて、自分だけのパーティを編成していこう！

育成 モンスター育成の基礎知識

モンスターのスキルや特性、系統など、仲間モンスターにかかわる複数の要素を解説！

●モンスターの強さはランクと位階で判断

モンスターには、ランクFやランクEというように、それぞれの強さごとに「ランク」が決められている。また「位階」と呼ばれる"強さの目安"となるものも存在し、この数字が大きいほど強い傾向にある。特に位階は、配合にかかわる要素なので覚えておこう。



◀ランクAのモンスターともなると、ほとんどが特殊な配合でしか作れないなど、仲間にするのもひと苦労。そのぶん、ランクB以下のモンスターと比べて、圧倒的な強さを誇るのが魅力だ。

●レベルの上限は配合によって引き上げられる

スカウトしたモンスターのレベル上限は、基本的にレベル50まで。しかし配合を繰り返すことで、それ以上のレベルに成長させることが可能になる。配合した回数や、両親のレベルの合計などが上限アップの条件となっているので、配合は積極的に行いたい。

●7つの系統それぞれの特徴を把握しよう

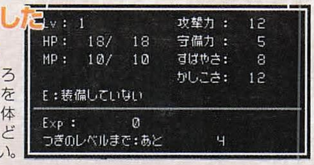
モンスターは主に7つの系統に分類され、系統ごとにパラメータや特性、耐性の傾向が変わってくる。成長スピードなども系統によって異なるので、パーティモンスターや配合で生まれてくる子供を選ぶときなどに考慮すると、効率よく育成ができるだろう。

スライム系	攻守のバランスがよく、成長も早い
ドラゴン系	成長は遅いが、能力の伸びしろはNo.1
自然系	補助系の特技を多く覚える傾向がある
魔獣系	攻撃力が高く、巨大モンスターが多い
物質系	守備力が高いモンスターがとても多い
悪魔系	かしこさが高く、攻撃呪文が得意
ゾンビ系	ザキやボミエに対する耐性を持つものが多い

●配合すればするほど基本パラメータが上昇

配合によって誕生したモンスターはレベル1から育てることになるが、誕生した時点で両親のパラメータの一部を引き継いでいるため、レベルが上がるにつれてスカウトしたモンスターよりも確実に強くなる。また、スキルポイントも両親から半分ずつ引き継ぐので、レベル1から特技などを習得できるほか、能力も高いため、低レベルでもすぐにレベルを上げることが可能だ。強いモンスターを配合で生み出すためにも、配合前にある程度レベルを上げ、パラメータやスキルポイントをなるべく上げておこう。

スカウトしたスライム



▶飛行船でうろつくスライムをスカウト。個体差はあるが、どれも能力は低い。

配合したスライム



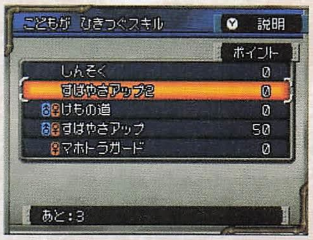
◀レベル15まで育てたスライム同士を2回配合。全体的に強くなっている。

●バトルの戦略はスキルによって変わる

モンスター育成で重要になってくるのが、スキルの習得と継承だ。戦闘中に使える特技を習得できる「特技スキル」と、パラメータを上昇させる「パラメータスキル」があり、それらの組み合わせによって、バトルにおけるパーティの戦術は大きく変わってくるだろう。

❶配合でスキルを継承しよう

配合によって、Sサイズモンスターは最大3つ、Mサイズモンスターは最大4つのスキルを子供に継承させることができる。生まれてくる子供の特性や、パラメータにあわせてスキルを選べば、自分好みの強力なモンスターを誕生させることが可能だ。また、特定のスキルは、両親がそのスキルにスキルポイントをある程度割り振っていた場合、末尾に数字がついた"上位版"のスキルが出現する。



▲「すばやさアップ2」や「メラ&バギ2」などの効果が高いスキルは、配合以外では覚えることができない。

❷回復系の特技を優先的に覚えよう

「HP回復」などの回復系のスキルを持つモンスターがいると、モンスターが生き残る可能性も高くなる。「ゆうき」など、攻撃呪文と回復呪文を習得するスキルも存在するので活用しよう。

回復スキルの一例	
HP回復	ホイミ、スカラ、ザオリクなど
全体回復	スクルト、ベホマラーなど
エコロジー	キアリー、ベホイミなど
みずげい	ホイミ、まもりのきりなど

❸ステータススキルでパラメータを強化

ステータススキルにスキルポイントを割り振っていけば、レベルの成長とは別に、HPや素早さなどのパラメータを上げることができる。スキルによっては、さまざまな耐性を上げることも可能だ。

ステータススキルの一例	
攻撃力アップ	攻撃力とHPが少し上昇
攻撃力アップ3	攻撃力とHPが大幅に上昇
バギガード	かしこさやMP、バギ耐性などが上昇
斬撃ガード	HPや斬撃ふうじ耐性などが上昇

青い宝箱のヒミツ

フィールドに置かれた2種類の宝箱のうち、赤い宝箱は一度しかアイテムを手に入れることができないが、青い宝箱は中身が何度でも復活する。中身が復活するタイミングは、ワールドマップやルーラなどでそのエリアに入り直したときとなっている。宝箱の中身は決まっていたり、ランダムで変化したりと置いてある場所によってさまざまで、ストーリーの進行度によっても変わっていく。また、エリアによっては、いいアイテムが出やすい宝箱なども存在するようだ。

配合 モンスター236種ランク別リスト

ランクAまでのほぼすべてのモンスターを掲載！

●知っておきたい配合の仕組み

配合は基本的に「位階配合」と呼ばれる仕組みで成り立っている。異系統の親同士を配合した場合、それぞれと同系統の子供が2種類、そして両親と違う系統の子供の計3種類が候補として出現する。親と同系統の子供（1番目と2番目）の候補は、位階が高いほうの親より1段階高いモンスターが選ばれ、3番目の候補は、位階が低いほうの親より1段階高いモンスターが選ばれる。なお、親がともに同じ種族だった場合は、親と同系統の1種類のみが子供の候補となる。

配合の一例

親	スライム（スライム系）	ドラキー（悪魔系）	
	同系統	同系統	
子（候補）	タマゴロン（スライム系）	リップス（悪魔系）	ゴースト（ゾンビ系）

両親と違う系統
この例ではスライム系と悪魔系の組み合わせなので、3番目の候補はゾンビ系となる。

■異なる系統の親同士を配合したときに誕生する子供の系統（特殊配合は除く）

親（♀）＼親（♂）	スライム系	ドラゴン系	自然系	魔獣系	物質系	悪魔系	ゾンビ系
スライム系		物質系	ドラゴン系	ゾンビ系	悪魔系	ゾンビ系	魔獣系
ドラゴン系	物質系		魔獣系	物質系	悪魔系	ゾンビ系	スライム系
自然系	ドラゴン系	魔獣系		ドラゴン系	魔獣系	スライム系	悪魔系
魔獣系	ゾンビ系	物質系	ドラゴン系		自然系	ドラゴン系	物質系
物質系	悪魔系	悪魔系	魔獣系	自然系		自然系	スライム系
悪魔系	ゾンビ系	ゾンビ系	スライム系	ドラゴン系	自然系		自然系
ゾンビ系	魔獣系	スライム系	悪魔系	物質系	スライム系	自然系	



●法則から外れた特殊な配合も！

モンスターの組み合わせによっては、前述した法則と関連性のないモンスターが子供の候補として出現する「特殊配合」も存在する。位階配合の結果に特殊配合のみでしか誕生しないモンスターが含まれる場合、そのモンスターはスキップされ、同系統でさらに1つ上位のモンスターが出現する。なお、特殊配合の結果は、位階配合のものよりも優先される。

◆ランクFモンスターリスト

冒険の序盤に出会うモンスター達。ランクが上がっていく位階配合の性質上、配合よりもスカウトで仲間にする場合が多いだろう。

モンスターデータの見方

❶モンスターの姿　❷位階（各モンスターに決められた強さの順番）　❸モンスター名　❹サイズ　❺モンスターの系統　❻位階配合の可・不可　❼種族が必ず持つスキル　❽種族が持つ特性　❾備考（出現場所や特殊配合の組み合わせなど）

位階	モンスター名	サイズ	系統	スキル	位階配合	特性	備考
1	スライム	S	スライム	スラフォース	○	会心 出やすい、メラブレイク	出現：飛行船、密林
2	コドラ	S	ドラゴン	ぼうぎょ	○	炎ブレスブレイク	出現：平原（クリア後）
3	カバシラー	S	自然	バギ&デイン	○	みかわしアップ、れんぞく	出現：密林
4	ももんじゃ	S	魔獣	けもの道	○	れんぞく	出現：平原
5	わらいぶくろ	S	物質	ホラー	○	ねむりブレイク	–
6	ドラキー	S	悪魔	ブラックファイター	○	みかわしアップ、バギブレイク	出現：密林・平原（夜）
7	ゴースト	S	ゾンビ	アンデッド	○	みかわしアップ、マホトーンブレイク	出現：平原
8	タマゴロン	S	スライム	ヒャド&ギラ	○		–
9	リザードキッズ	S	ドラゴン	ブルーファイター	○	–	出現：雪山／特殊配合：アルゴリザード×魔獣系
10	くしざしツインズ	S	自然	ジャミング	○	おうえん、斬撃ふうじブレイク	–
11	いたずらもぐら	S	魔獣	レンジャー	○	テンション、アイテム%アップ	出現：平原
12	どろにんぎょう	S	物質	ダンサー	○	踊りふうじブレイク	出現：密林
13	リップス	S	悪魔	さいみん	○	こんらんブレイク	出現：密林
14	きりかぶおばけ	S	ゾンビ	エコロジー	○	–	出現：密林
15	リーファ	S	スライム	バギ&ギラ	○	回復のコツ、ザキブレイク	–
16	いばらドラゴン	S	ドラゴン	どくが	○	みかわしアップ、どくブレイク	–
17	はさみくわがた	S	自然	むしのしらせ	×	テンションアップ、マヒブレイク	出現：密林（クリア後）／特殊配合：エビラ×おおさそり
18	キャタピラー	S	自然	イオ&ドルマ	○	ひん死で 会心	–
19	プークプック	S	魔獣	ダンサー	○	スカウト%アップ	出現：平原
20	おばけキャンドル	S	物質	レッドファイター	○	メラ系のコツ	–
21	おおめだま	S	悪魔	ふういん	○	ひん死で 会心、マホトーンブレイク	–
22	おばけきのこ	S	ゾンビ	アンデッド	○	どくブレイク	出現：密林（クリア後）
23	バブルスライム	S	スライム	スラフォース	○	どくどくボディ、どくブレイク	–
24	アルゴリザード	S	ドラゴン	どくが	○	にげあし	–
25	ヘルホーネット	S	自然	ふういんの技	○	みかわしアップ、マヒ攻撃	出現：密林
26	おおきづち	S	魔獣	ハンター	○	テンションアップ、おうえん	出現：雪山
27	ブリザード	S	物質	ブルーファイター	×	ヒャド系のコツ、ヒャドブレイク	特殊配合：フレイム×シルバーデビルorスライムブレス
28	プチット族	S	悪魔	メラ&バギ	○	れんぞく、スカウト%アップ	出現：密林（クリア後）
29	マドハンド	S	ゾンビ	いしあたま	○	–	出現：密林
30	ホイミスライム	S	スライム	HP回復	○	回復のコツ、マホトラブレイク	出現：平原
31	マッドプラント	S	自然	メラ&ギラ	○	どく攻撃、ギラ系のコツ	出現：密林（クリア後・雨）
32	シャイニング	S	物質	メラ&イオ	○	イオ系のコツ、イオブレイク	出現：平原（クリア後）
33	シーメーダ	S	悪魔	みずげい	○	回復のコツ、踊りふうじブレイク	出現：海岸
34	メラゴースト	S	ゾンビ	メラ&ギラ	○	メラ系のコツ、メラブレイク	–

ランクF PICK UP! カバシラー

その名のとおり、大量の蚊が柱のように集まったような姿のモンスター。「れんぞく」の特性により、通常攻撃回数が6回と、とても多いことが最大の特徴。メタル系のモンスターに遭遇したときなどに役立つモンスターだ。

◆ランクEモンスターリスト

雪山や断崖でスカウトできるモンスターが多い。エビルドライブはスカルゴンと悪魔系での特殊配合でしかお目にかかれないが、組み合わせ自体は簡単なので作ってみるといいだろう。

位階	モンスター名	サイズ	系統	スキル	位階配合	特性	備考
35	スライムベス	S	スライム	メラ&デイン	○	メラ系のコツ、マヌーサブレイク	–
36	デンデン竜	S	ドラゴン	あらくれ	○	会心 出やすい	特殊配合：リザードキッズ×自然系
37	ベビーパンサー	S	自然	けもの道	○	れんぞく、息ふうじブレイク	出現：密林（クリア後）
38	デッドペッカー	S	魔獣	ギラ&デイン	○	れんぞく、フールブレイク	出現：平原
39	ガオン	S	物質	えんかい	○	マヌーサブレイク	出現：密林
40	シャーマン	S	悪魔	インスパイア	○	カウンター、踊りふうじブレイク	出現：密林（クリア後）
41	ドロル	S	ゾンビ	ギラ&ドルマ	○	–	出現：平原（クリア後・雨）
42	ドラゴスライム	S	スライム	スラフォース	○	みかわしアップ、ギラブレイク	特殊配合：スライム×ドラゴン系
43	スノードラゴン	M	ドラゴン	吹雪	○	みかわしアップ、ヒャド系のコツ、メガボディ	特殊配合（※1）
44	キメラ	S	自然	いじょう回復	○	れんぞく、踊りふうじブレイク	出現：平原（クリア後）
45	イエティ	S	魔獣	ヒャド&デイン	○	れんぞく、吹雪ブレスブレイク	–
46	ばくだんいわ	S	物質	じごせい	○	テンションアップ	出現：平原（クリア後）
47	じんめんガエル	S	悪魔	HP回復	○	–	出現エリア：密林（クリア後・雨）
48	ミイラおとこ	S	ゾンビ	アンデッド	○	ねむり攻撃	–
49	スライムファング	S	スライム	サムライ	○	テンションアップ	出現：雪山、断崖
50	いっかく竜	S	ドラゴン	じごせい	○	テンションアップ、マインドブレイク	出現：海岸（クリア後・霧）／特殊配合：コドラ×物質系
51	あばれうしどり	S	自然	あらくれ	○	カウンター、ねむりブレイク	–
52	コサックシープ	S	魔獣	ナイトメア	○	ねむり攻撃、ねむりブレイク	特殊配合：プークプック×リンリン
53	フレイム	S	物質	レッドファイター	○	メラ系のコツ、メラブレイク	出現：断崖／特殊配合：ブリザード×シャイニングorメラゴースト
54	くびかり族	S	悪魔	バーサーカー	○	メタルハンター	出現：密林（クリア後）
55	エビルドライブ	S	ゾンビ	ふういんの技	×	カウンター、ダウンブレイク	特殊配合：スカルゴン×悪魔系
56	スライムつむり	S	スライム	ガード	○	スカウト%アップ、ハックブレイク	出現：海岸
57	ドラゴンブッシュ	S	ドラゴン	メラ&バギ	○	みかわしアップ、ボミエブレイク	特殊配合：いばらドラゴン×ゾンビ系
58	ポグフィッシュ	S	自然	ハンター	○	ビリビリボディ、マインドブレイク	出現：平原（クリア後・雨）
59	ホークブリザード	S	魔獣	コールドスリープ	○	みかわしアップ、せんせいりつアップ	出現：雪山／特殊配合：ひくいどり×イエティ
60	リンリン	S	物質	いしあたま	○	こんらん攻撃、ベタンブレイク	–
61	ドルイド	S	悪魔	イオ&バギ	○	回復のコツ、マホトラブレイク	–
62	???	–	–	–	–	–	–
63	ぶちスライム	S	スライム	バギ&ギラ	○	デインブレイク	–
64	プリズニャン	S	自然	バギ&ヒャド	○	ヒャド系のコツ、ラブリー	出現：雪山
65	アルミラージ	S	自然	けもの道	○	テンションアップ、デインブレイク	出現：雪山（クリア後）
66	ワンダーフール	S	魔獣	インスパイア	○	れんぞく	–
67	おどるほうせき	S	物質	ダウナー	○	オロオロ、ゴールド増	特殊配合：わらいぶくろ×わらいぶくろ
68	ベビーサタン	S	悪魔	メラ&イオ	○	イオ系のコツ、イオブレイク	出現：雪山（クリア後・夜）
69	スキッパー	S	ゾンビ	ジャミング	○	にげあし	–

※1：ひょうが魔人×スカイドラゴン、ホークブリザード×デンデン竜

ランクE PICK UP! ベビーサタン

最初から所持しているスキルが「メラ&イオ」で、なおかつ「イオ系のコツ」と「イオブレイク」を持っているという、まさしくイオを唱えるために生まれてきたようなモンスター。全体攻撃できるイオは、通常のバトルで重宝する。かわいい見た目もよし！



▲夜の雪山で簡単に出会える。ちなみに野生のベビーサタンは、MPが足りず、イオは使えない。

預かり所にも経験値が入る

久々に預かり所に戻ったら、モンスター達のレベルがちょっと上がっていたという経験はないだろうか？　バトルによって取得する経験値は、パーティモンスター、スタンバイモンスター、預けているモンスターの順に低くはなるものの、仲間モンスターすべてに配分されている。配合のために適当なモンスターが欲しいときは、預かり所のモンスターを見てみるといい。また、強モンスター（P.94参照）を配合する際など、モンスターを長期的に育てるときにも預かり所を利用してみよう。

◆ランクDモンスターリスト

Mサイズモンスターが複数登場。なお、ぷちメタルをスカウトした場合は、パーティに加入する際にメタルスライムへと変化する。

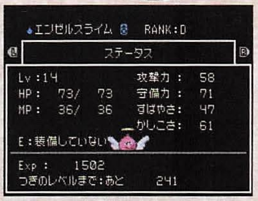
No.	名前	サイズ	系統	スキル	位階	特性	備考
70	スライムカルゴ	S	スライム	MP回復	○	にげあし	出現：海岸
71	ドラゴン	M	ドラゴン	ドラゴンスピリッツ	○	メガボディ、デインブレイク、息ふうじブレイク	出現：海岸（クリア後・霧）
72	モーモン	S	魔獣	メラ&デイン	○	ラブリー、経験値 増	–
73	ひとくい箱	S	物質	ホラー	○	ひん死で 会心、アイテム%アップ	特殊配合：おどるほうせき×おどるほうせき（Lv19以下）
74	びっくりサタン	S	悪魔	ダンサー	○	わるぐち、ベタンブレイク	出現：断崖
75	ダースウルフェン	S	ゾンビ	ヒャド&ドルマ	○	テンションアップ	–
76	スノーム	S	スライム	ヒャド&ギラ	○	ヒャド系のコツ、ヒャドブレイク	–
77	スカルゴン	S	ドラゴン	ヒャド&ドルマ	×	ヒャド系のコツ、ドルマ系のコツ	出現：断崖（クリア後・雨）／特殊配合（※2）
78	せみもぐら	S	自然	ダウナー	○	ボミエブレイク	–
79	よるのていおう	S	魔獣	ため息	○	みかわしアップ、ねむりブレイク	出現：断崖
80	シャドー	S	物質	死神	○	ドルマ系のコツ、れんぞく	出現：雪山（クリア後・夜）、断崖
81	デザートデーモン	S	悪魔	ガード	○	会心 出やすい	特殊配合：ベビーサタン×びっくりサタン
82	ハエおとこ	S	ゾンビ	ふういん	○	みかわしアップ、フールブレイク	–
83	スライムナイト	S	スライム	ホワイトファイター	○	カウンター、イオブレイク	–
84	ドラゴンバゲージ	S	ドラゴン	火炎	○	経験値 増	特殊配合：デンデン竜×自然系
85	ぐんたいガニ	S	自然	ぼうぎょ	○	くじけぬ心	出現：海岸
86	サーベルきつね	S	魔獣	レンジャー	○	こうどう はやい、ヘロヘロ	–
87	さつじんいかり	S	物質	いしあたま	×	ルカニブレイク	特殊配合：リンリン×悪魔系
88	レッサーデーモン	S	悪魔	ようじゅつ	○	ベタンブレイク	出現：断崖（クリア後）
89	パラサキス	S	ゾンビ	VSドラゴン	○	れんぞく、ドルマブレイク	–
90	メタルスライム	S	スライム	スラフォース	–	メタルボディ、オロオロ	出現：雪山、断崖、海岸
91	ストーンスライム	S	スライム	イオ&ギラ	○	ギャンブルボディ	出現：断崖
92	フーセンドラゴン	S	ドラゴン	火炎	○	こうどう おそい、メラブレイク	出現：断崖（クリア後・雨）
93	おおさそり	S	自然	むしのしらせ	×	会心 出やすい、マヒ攻撃	出現：断崖／特殊配合：ぐんたいガニ×自然系
94	オーク	S	魔獣	しんそく	○	回復のコツ	–
95	ゴールドマン	S	物質	ばくひょうの剣技	○	テンションアップ、ボミエブレイク	特殊配合：ゴーレム×ゴールデンスライムorギガントヒルズ
96	ビックアイ	S	悪魔	さいみん	○	れんぞく、ウトウト	–
97	がいこつ	S	ゾンビ	ダウナー	○	体技ふうじブレイク	出現：海岸（クリア後）
98	エンゼルスライム	S	スライム	HP回復	○	みかわしアップ、回復のコツ	出現：断崖
99	ギャオース	S	ドラゴン	ドラゴンスピリッツ	○	みかわしアップ	出現：海岸（クリア後）
100	おおうつぼ	S	自然	さいみん	○	どく攻撃、ダウンブレイク	出現：海岸（クリア後）
101	とらおとこ	S	魔獣	イエローファイター	○	会心 出やすい、れんぞく	–
102	メタッピー	S	物質	フェザーウインド	○	みかわしアップ、経験値 増	出現：断崖
103	シルバーデビル	S	悪魔	ようじゅつ	○	マホトーンブレイク	出現：断崖
104	ぼうれいけんし	S	ゾンビ	グリーンファイター	○	みかわしアップ、ギガキラー	出現：海岸（クリア後）
105	もりもりスライム	S	スライム	バギ&デイン	○	テンションアップ、ひん死で 会心	–
106	ダースドラゴン	M	ドラゴン	ふういん	○	自動MP回復、メガボディ、こんらんブレイク	特殊配合：ドラゴン×魔獣系
107	プチアーノン	S	自然	みずげい	○	ラブリー	出現：海岸
108	ブラウニー	S	魔獣	バウンティハンター	×	テンションアップ、スカウト%アップ	特殊配合：おおきづち×自然系
109	ひょうが魔人	S	物質	バギ&ヒャド	○	ヒャド系のコツ、ヒャドブレイク	出現：断崖（クリア後・吹雪）／特殊配合（※3）
110	あくましんかん	S	悪魔	イオ&バギ	○	バギ系のコツ、フールブレイク	–
111	メタルライダー	S	スライム	びゃくやの剣技	○	カウンター、マヒブレイク	–
112	もりもりベス	S	スライム	メラ&ドルマ	×	メラ系のコツ、ひん死で 会心	特殊配合：もりもりスライム×スライムベス
113	？？？	–	–	–	–	–	–

※2：バトルレックスorドラゴン×ゾンビ系　※3：ホークブリザード×ようがん魔人　※4：レッサーデーモン×魔獣系

ランクD PICK UP!
エンゼルスライム



断崖で比較的ラクにスカウト可能。「HP回復」と「回復のコツ」をあわせ持ち、「みかわしアップ」で回避率も高い、補助系のモンスター。回復役を容易に補充できるのはありがたいところ。位階配合をすることで、もりもりスライムを生み出せるほか、もりもりスライム同士の配合で、強力な「ゆうき」のスキルを持つキングスライムを配合できる点に注目したい。



▲かしこさも高く、呪文の効果にも期待できる。回復役に適した能力の持ち主。

ブラウニー

おおきづちと自然系の特殊配合でしか誕生しないモンスター。持っている特技スキルの「バウンティハンター」はかなりレアで、敵の所持するアイテムやゴールドを盗んだり、敵を即死させたりする特技を覚えていく。また「テンションアップ」の特性により、自らのテンションを最大で100まで上げることができるので、スカウトアタックする際やボス戦などで、大いに活躍してくれるはずだ。

◆ランクCモンスターリスト

フィールドで出会えないモンスターも多いので、どんどん配合しよう。

No.	名前	サイズ	系統	スキル	位階	特性	備考
114	強スライム	S	スライム	スラフォース	×	会心 出やすい、AI1～2回行動	特殊配合：スライム×スライム（Lv20以上）
115	強キメラ	S	自然	いじょう回復	×	れんぞく、ギガキラー	特殊配合：キメラ×キメラ（Lv20以上）
116	強おどるほうせき	S	物質	ダウナー	×	くじけぬ心、ゴールド 増	特殊配合：おどるほうせき×おどるほうせき（Lv20以上）
117	強プチット族	S	悪魔	メラ&バギ	×	こうどう はやい、れんぞく、オロオロ	特殊配合：プチット族×プチット族（Lv20以上）
118	バトルレックス	S	ドラゴン	ドラゴンスピリッツ	○	れんぞく、ギガキラー	–
119	ヘルコンドル	S	自然	全体回復	×	みかわしアップ、マヌーサブレイク	出現：平原（クリア後）、断崖／特殊配合（※4）
120	リリパット	S	魔獣	アッパー	○	どくブレイク	–
121	パペットこぞう	S	物質	バラエティ	○	–	–
122	エビルアングラー	S	悪魔	ギラ&ドルマ	○	ギラ系のコツ、マヒブレイク	出現：海岸
123	スカルサーペント	S	ゾンビ	アッパー	○	–	出現：海岸
124	スライムブレス	S	スライム	ドラゴンスピリッツ	○	みかわしアップ、ルカニブレイク	出現：断崖
125	タツノコナイト	S	ドラゴン	サムライ	○	アンチみかわしアップ、斬撃ふうじブレイク	–
126	キラーパンサー	S	自然	しんそく	×	こうどう はやい、れんぞく、強者のよゆう	出現：密林（クリア後）
127	ガーゴイル	S	魔獣	フェザーウインド	×	みかわしアップ	特殊配合：レッサーデーモン×ヘルコンドル
128	わかめおうじ	S	物質	バラエティ	○	おうえん	出現：海岸
129	おおドラキー	M	悪魔	イオ&ヒャド	×	みかわしアップ、バギブレイク	出現：平原（クリア後）
130	くさった死体	S	ゾンビ	ため息	○	どくどくボディ	–
131	スライムタワー	S	スライム	イオ&デイン	○	れんぞく、経験値 増	–
132	海竜	S	ドラゴン	吹雪	×	みかわしアップ、吹雪ブレスブレイク	特殊配合：おおうつぼ×ギャオース
133	じんめんじゅ	M	自然	エコロジー	○	自動HP回復、メガボディ、れんぞく	–
134	マーマン	S	魔獣	みずげい	○	体技ふうじブレイク	出現：海岸
135	エビルポット	S	物質	バギ&デイン	○	れんぞく、おうえん	–
136	オクトセントリー	S	悪魔	ふうらいの剣技	○	せんせいりつアップ	出現：海岸（クリア後）
137	さまようよろい	S	ゾンビ	VSドラゴン	○	テンションアップ、ベタンブレイク	–
138	キングスライム	S	スライム	ゆうき	×	会心 出やすい、くじけぬ心	特殊配合：もりもりスライム×もりもりスライム
139	バルンバ	S	ドラゴン	ダイナマイト	○	せんせいりつアップ、イオブレイク	–
140	グランドシャーク	S	自然	VSメタル	○	れんぞく、わるぐち	出現：海岸
141	かくとうパンサー	S	魔獣	しんそく	○	せんせいりつアップ、れんぞく	–
142	メタルハンター	S	物質	VSメタル	×	メタルハンター、AI1～2回行動	特殊配合：メタルライダー×キラーアーマー
143	？？？	–	–	–	–	–	–
144	あくまのめだま	S	ゾンビ	VS呪文	○	れんぞく、ドルマブレイク	–
145	ベホマスライム	S	スライム	HP回復	○	回復のコツ、マホトラブレイク	出現：海岸／特殊配合：ホイミスライム×もりもりベス
146	メタルドラゴン	S	ドラゴン	アサシン	×	ギャンブルボディ、斬撃ふうじブレイク	特殊配合：ダースドラゴン×メタルハンターorメタルライダー
147	とつげきうお	S	自然	イオ&ギラ	○	こうどう はやい、ヘロヘロ、マインドブレイク	出現：海岸
148	サイコロン	S	魔獣	グリーンファイター	×	バギ系のコツ、光のはどう	–
149	ゴーレム	S	物質	いしあたま	○	テンションアップ、ダウンブレイク	–
150	ひとくいサーベル	S	悪魔	えんかい	○	みかわしアップ、アンチみかわしアップ	–
151	スライムボーグ	S	スライム	ジャミング	○	ビリビリボディ、アイテム%アップ	–
152	はぐれメタル	S	スライム	ダイナマイト	×	メタルボディ、にげあし	特殊配合：メタルスライム×メタルスライム
153	エビラ	S	自然	MP回復	○	れんぞく	出現：海岸
154	ダンビラムーチョ	S	魔獣	バーサーカー	○	体技ふうじブレイク、斬撃ふうじブレイク	–
155	サイレス	S	悪魔	VS呪文	○	マヌーサブレイク	–
156	？？？	–	–	–	–	–	–

CHECK レベル20以上で配合すると誕生する「強」モンスター

通常、同じ種族のモンスター同士を配合しても、その種族の子供しか生まれないが、特定のモンスターを両親ともにレベル20以上まで育ててから配合すると、姿はそのままながら、名前に「強」のついた高ランクの子供が誕生する。ランクも大幅に上がるのでぜひ狙ってみよう。



▲ランクFからランクCへと、一気にパワーアップ!!

強化版が存在するモンスターの例



スライム ▼預かり所に数体預けておけば、わりとすぐにレベル20になる。

プチット族 ▲スカウトしたいときは、雨が降っている密林の奥地が狙い目。生息数は少ない。

ドラゴン ▼霧の海岸に出現するが、位階配合で作ったほうがラクだろう。

モーモン ▲『DQIX』との通信か、ベビーサタンと魔獣系の配合で作るのが近道。

ランクC PICK UP!
はぐれメタル

出会いがしらに逃げられることが多い、はぐれメタル。スカウトアタックをしても、高い守備力とメタルボディの特性のせいでほとんど効果がない。はぐれメタルを仲間にしたい場合は、ぷちメタルを2体スカウト（この時点でメタルスライムに変化）して、メタルスライム同士を配合するのがオススメだ。

すれちがいバトルの景品について

すれちがいバトルでは、勝利するたびに景品がもらえる。いのちのきのみなどのパラメータアップアイテムがほとんどだが、5勝目でホイミスライム、25勝目でドラゴンなど、特定の勝利数に達するごとにモンスターがもらえる。しかも50勝目の景品はレベル25のはぐれメタルとなっているので、ぜひ狙ってみよう！　なお、10勝目では大量のすばやさの種が手に入るほか、バトルに敗北した場合でも、やくそう系のアイテムをもらうことが可能だ。

◆ランクBモンスターリスト

ボストロールやリザードファッツなど、ボスクラスのモンスターも登場！

No.	名前	サイズ	系統	スキル	位階	特性	備考
157	強ドラゴン	M	ドラゴン	ドラゴンスピリッツ	×	メガボディ、AI1~2回行動、デインブレイク	特殊配合：ドラゴン×ドラゴン（Lv20以上）
158	強モーモン	S	魔獣	メラ&デイン	×	こうどう はやい、ラブリー、オロオロ	特殊配合：モーモン×モーモン（Lv20以上）
159	強がいこつ	S	ゾンビ	ダウナー	×	カウンター、わるぐち	特殊配合：がいこつ×がいこつ（Lv20以上）
160	まどうスライム	S	スライム	ギラ&デイン	○	れんぞく、ギラ系のコツ、ギラブレイク	－
161	アルゴングレート	S	ドラゴン	ブレス	×	ひん死で 会心	－
162	ヘルダイバー	S	ドラゴン	ヒャド&デイン	○	みかわしアップ、こんらんブレイク	特殊配合：ギャオース×ヘルコンドル
163	かぶとこぞう	S	自然	むしのしらせ	○	テンションアップ、体技ふうじブレイク	－
164	ひくいどり	S	魔獣	ギラ&デイン	○	みかわしアップ、炎ブレスブレイク	－
165	ようがん魔人	S	物質	ガード	○	メラ系のコツ、メラブレイク	特殊配合：ひょうが魔人×ひくいどり
166	キラーアーマー	S	悪魔	コールドスリープ	○	せんせいりつアップ、どく攻撃	特殊配合（※5）
167	ソードファントム	S	ゾンビ	バギ&ドルマ	×	みかわしアップ、こんらん攻撃	特殊配合：しりょうのきし×しりょうのきし
168	しりょうのきし	S	ゾンビ	HP回復	○	マヒ攻撃	－
169	ダークスライム	S	スライム	じごく	○	ドルマ系のコツ、わるぐち	出現：断崖（クリア後・夜）
170	ドラゴンソルジャー	S	ドラゴン	レンジャー	○	会心 出やすい、れんぞく	－
171	デスファレーナ	S	自然	どくが	○	ビリビリボディ、れんぞく	－
172	バードファイター	S	魔獣	フェザーウインド	○	アンチみかわしアップ	－
173	ボル	S	物質	ぼうぎょ	○	－	－
174	なぞのしんかん	S	悪魔	バギ&ドルマ	×	ドルマ系のコツ、ドルマブレイク	特殊配合：あくましんかん×パペットこぞう
175	ボーンナイト	S	ゾンビ	アサシン	×	カウンター、こんらんブレイク	特殊配合：スカルサーペント×エビルドライブ
176	エビルスピリッツ	S	ゾンビ	アンデッド	○	れんぞく、こんらん攻撃	－
177	ワンダーエッグ	S	スライム	エコロジー	○	カウンター、ギラブレイク	－
178	スカイドラゴン	M	ドラゴン	ブレス	○	みかわしアップ、メガボディ、AI1~2回行動	出現：断崖
179	コングヘッド	S	自然	ハンター	○	会心 出やすい、いあつ	－
180	ピンクモーモン	S	魔獣	バギ&ヒャド	○	ラブリー、経験値 増、ハックブレイク	－
181	ミミック	S	物質	ナイトメア	○	会心 出やすい、スカウト%アップS	特殊配合：ゴーレム×ひとくい箱
182	アークデーモン	S	悪魔	メラ&イオ	○	イオ系のコツ、イオブレイク	特殊配合：デザートデーモン×ダンビラムーチョorアンクルホーン
183	ゆうれい船長	S	ゾンビ	じごく	○	ひん死で 会心、ダウンブレイク	－
184	ダークナイト	S	スライム	ブラックファイター	○	テンションアップ、ドルマ系のコツ	－
185	シャークマジュ	S	ドラゴン	ブレス	○	みかわしアップ、自動MP回復	－
186	リザードファッツ	M	ドラゴン	コールドスリープ	×	ひん死で 会心	出現：雪山（クリア後）
187	おおがらす	S	自然	フェザーウインド	○	みかわしアップ、わるぐち	－
188	？？？	－	－	－	－	－	－
189	ボストロール	M	悪魔	VSドラゴン	×	メガボディ、れんぞく、プレッシャー	出現：密林／特殊配合（※6）
190	ジャミラス	S	悪魔	メラ&バギ	×	AI1~2回行動	特殊配合：サイレス×バズズ
191	ナイトリッチ	S	ゾンビ	ふうえんの剣技	○	せんせいりつアップ、ギガキラー	－
192	？？？	－	－	－	－	－	－
193	スライムベホマズン	S	スライム	全体回復	○	回復のコツ、くじけぬ心	特殊配合：キングスライム×キングスライム
194	ギガントヒルズ	S	ドラゴン	イエローファイター	○	プレッシャー	－
195	？？？	－	－	－	－	－	－

ランクB PICK UP! ドラゴンソルジャー

初期スキルの「レンジャー」だけでも大いに活躍してくれるが、攻撃力がとても高く、「れんぞく」の特性も持っているので、その両方が生かせるような特技を覚えさせたい。また、スカウト成功率は攻撃力に大きく依存する。その成功率を上げるためにも、こういったパワータイプのモンスターは常に確保しておき、なるべくパーティかスタンバイの枠に入れておきたいところだ。



◀攻撃力の高いモンスターは、パーティの戦力の要となる。

◆ランクAモンスターリスト

ランクAともなると、強力なモンスターが勢揃い！　特殊配合でしか作れないモンスターも多いので、計画的に配合していきたい。

No.	名前	サイズ	系統	スキル	位階	特性	備考
196	ワニバーン	S	自然	けもの道	○	みかわしアップ、ドルマブレイク	特殊配合：グラコス×大王イカ
197	ギガンテス	M	魔獣	VSメタル	○	こうどう おそい、メガボディ、ボミエブレイク	出現：雪山
198	うごくせきぞう	S	物質	てっぺき	○	会心 出やすい、ルカニブレイク	－
199	魔王の使い	S	悪魔	ヒャド&ドルマ	○	AI2回行動、れんぞく	－
200	フラワーゾンビ	S	ゾンビ	バラエティ	○	おうえん	特殊配合：わかめおうじ×しりょうのきしorソードファントム
201	バブルキング	S	スライム	ため息	○	どくどくボディ	－
202	グレイトドラゴン	S	ドラゴン	吹雪	○	メラ系のコツ、炎ブレスブレイク	－
203	ローズダンス	－	－	－	－	－	－
204	バッファロン	S	魔獣	バーサーカー	○	テンション、息ふうじブレイク	－
205	キラーマシン	S	物質	アサシン	×	AI2回行動、マインドブレイク	特殊配合（※7）
206	デュラン	S	悪魔	死神	○	れんぞく、いあつ	－
207	デスソシスト	－	－	－	－	－	－
208	ゴールデンゴーレム	S	物質	神聖	×	ゴールド 増、全ガードブレイク	－
209	プチットガールズ	－	－	－	－	－	－
210	ナイトキング	S	ゾンビ	ギラ&ドルマ	○	メタルハンター、アンチみかわしアップ	－
211	メタルカイザー	M	スライム	イオ&ドルマ	×	メタルボディ、こうどう はやい、メガボディ、ヘロヘロ	－
212	アサシンブロス	－	－	－	－	－	－
213	オーシャンクロー	S	自然	ふうえんの剣技	×	こうどう はやい、れんぞく、強者のよゆう	特殊配合：ワニバーン×かくとうパンサー
214	モヒカント	S	魔獣	ホワイトファイター	×	会心 出やすい	特殊配合（※8）
215	ブル	S	物質	アッパー	×	－	特殊配合：バルorベルorボル×自然系
216	グラコス	S	悪魔	ヒャド&デイン	×	バギ系のコツ、ヒャド系のコツ	特殊配合：ベリアル×オクトセントリーorマーマン
217	なげきのぼうれい	S	ゾンビ	たたり	×	マヒブレイク	特殊配合：ナイトリッチ×フラワーゾンビ
218	じごくのマドンナ	－	－	－	－	－	－
219	？？？	－	－	－	－	－	－
220	ガルーダ	S	自然	メラ&デイン	×	みかわしアップ、ルカニブレイク	特殊配合：ヘルコンドル×ワニバーン
221	アンクルホーン	S	魔獣	ヒャド&ギラ	×	テンションアップ、ギラ系のコツ	特殊配合：バッファロン×コサックシープorブークブック
222	バル	S	物質	MP回復	×	－	特殊配合：ブルorベルorボル×物質系
223	ゲモン	M	悪魔	メラ&ドルマ	×	アンチみかわしアップ、メガボディ、ギロギロ	特殊配合：ジャミラス×ベリアル
224	ピサロナイト	S	ゾンビ	ふういんの技	×	カウンター、AI1~2回行動	特殊配合：キラーアーマー×死神きぞくorオーシャンクロー
225	メカバーン	S	ドラゴン	てっぺき	×	会心 出やすい、ビリビリボディ	特殊配合：メタルドラゴン×グレイトドラゴン
226	ローズバトラー	M	自然	あんこく	×	メガボディ、れんぞく、フールブレイク	特殊配合：キングレオ×パラサキス
227	キングレオ	M	魔獣	イオ&ギラ	×	メガボディ、れんぞく、ヒャドブレイク	特殊配合：モヒカント×バッファロン
228	ベル	S	物質	HP回復	×	回復のコツ	特殊配合：バルorブルorボル×魔獣系
229	ベリアル	S	悪魔	イオ&ドルマ	×	イオ系のコツ、AI1~2回行動	特殊配合（※9）
230	死神きぞく	S	ゾンビ	ようじゅつ	×	カウンター、わるぐち	特殊配合：ボーンナイト×モヒカントorダークナイト
231	マリンデュエル	－	－	－	－	－	－
232	バズズ	M	悪魔	ダイナマイト	×	バギ系のコツ、バギブレイク	特殊配合（※10）
233	スカルスパイダー	M	ゾンビ	あんこく	×	メガボディ、ギロギロ、バギブレイク	出現：断崖（クリア後・夜）／特殊配合（※11）
234	？？？	－	－	－	－	－	－
235	？？？	－	－	－	－	－	－
236	？？？	－	－	－	－	－	－

※5：さまようよろい×レッサーデーモンorびっくりサタンorオクトセントリー　※6：ギガンテス×サイコロンorバッファロン、サイコロン×バッファロン　※7：メタルハンター×メカバーンorソードファントムorあんこくの魔神　※8：バッファロン×死神きぞくorキラーパンサーorスライムファング　※9：アークデーモン×ゴールドマンorアトラスorグレイトドラゴンorデザートデーモン　※10：シルバーデビル×大王イカorギガンテスorジャミラス　※11：ローズバトラー×タイラントワーム

ランクA PICK UP! バブルキング



▲バブルキングは、直接攻撃してきたモンスターを、ランダムにどく状態にするという「どくどくボディ」の特性を持ちあわせている。

Aランクモンスターはいずれも強力だが、作りやすさと使いやすさという点でバブルキングは特にオススメ。どのパラメータも均等に伸び、どんな局面にも対応できる。ここまで配合を重ねてきたのなら、自分が得意とする戦略にも見当がついているハズ。好きな特技スキルをつけて、自分なりの戦い方を探っていこう。

CHECK 登場するモンスターは300種類以上！

今回掲載したモンスター以外にも、仲間になるモンスターは多数存在。ランクAを越える、さらに強力なモンスター達や、8番目の系統など、謎は多い。全モンスターを仲間にできるよう、育成&配合を極めていこう！

通信　すれちがい通信で効率よくモンスターをスカウト！

配合でしか作り出せない強力なモンスターも簡単に仲間にできる!?

●「思い出の戦い」でいつでもバトル！

すれちがいバトルでは、一度すれちがった相手を最大8組まで記憶できるので、いつでもバトルすることができる。また、イベントなどで1体しか仲間にできないモンスターも、通信相手のモンスターをスカウトすれば、GUESTマークがつくものの、2体以上仲間にすることが可能になるので、活用してみよう。

●『DQⅨ』『DQⅥ』からモンスターが迷い込む！

本作は『DQⅨ』や『DQⅥ』ともすれちがい通信が行える。右のような、本作のフィールドで遭遇できないモンスターが迷い込むので、通信してみよう！　なお『DQⅨ』や『DQⅥ』側には、すれちがい通信による影響はない。

『DQ Ⅸ』とすれちがい
- モーモン
- スライムタワー
- ？？？

『DQ Ⅵ』とすれちがい
- ぶちスライム
- エビルポット
- バルンバ
- ？？？



◀配合でしか手に入らないモンスターをラクにスカウトできるチャンスかも……!?

ただいま絶賛プレイ中!! 仲間にしたモンスターの種類はまだ150種類くらいで、出会っていないモンスターがまだまだいます！　現在はモンスターのコレクションも兼ねて、ランクに関係なくモンスターを収集中です。とはいえ、街中でものすごく強いパーティの人とすれちがってボコボコにされると、高ランクのモンスターを作りたくなって悶えてしまいます。編集部でも遊んでいる人はかなり多いので、仕事中もすれちがい通信状態にして、すれちがいの機会を逃さないようにスタンバイ！　（R／プレイ時間：42時間）

勝率UPテクニック&新キャラの戦術を指南!

発売から約1カ月がたった『スパⅣ』。今回は上級者が使いこなしている数々のテクニックを紹介。さらに追加された10キャラの主要技やコンボを一挙公開。

スーパーストリートファイターⅣ

発売中（2010年4月28日発売）	通常版:¥4,990(税込)／コレクターズ・パッケージ:¥5,990(税込)		
PS3	ジャンル	FTG(対戦格闘)	ACT 対戦
	メーカー	カプコン	
	備考	プレイ人数:1～8人／オンライン対応(2～8人)	
発売中（2010年4月28日発売）	通常版:¥4,990(税込)／コレクターズ・パッケージ:¥5,990(税込)		
Xbox 360	ジャンル	FTG(対戦格闘)	ACT 対戦
	メーカー	カプコン	
	備考	プレイ人数:1～8人／オンライン対応(2～8人)	

上級者になるための第一歩 SUPERテクニックを極めろ!!

対戦してもなかなか勝てない人のために、ここでは前作でも使えたテクニックをいくつかピックアップして詳しく解説していく。これらを知っているか、知らないかでは実力に大きな差が出るといっても過言ではない。やり方を覚えたらトレーニングモードで練習し、使いこなせるようにしておこう。

テクニック その1 起き攻め

起き上がりの攻防は、基本的に攻め側が有利な状況となる。ここから2択を仕掛けて一気に相手の体力を奪いたいところだが、攻めが単調だと相手に対処されてしまう。バリエーションを増やすことが大切だ。

ジャンプ攻撃で相手のガード方向を揺さぶる

投げ技や特定の技を当てると、相手は受け身がとれずにダウンする。このあとは相手の起き上がりにジャンプ攻撃で"めくり"を狙うのが有効。めくりとは、相手を跳び越えながらジャンプ攻撃を当てるテクニックのことで、相手は通常のガード方向と違って逆側に方向レバーを入力しなければガードできない。さらに相手が起き上がりに必殺技を出そうとしてもコマンドの入力が逆方向になったり、正面に出て空振りしたりすることもあるため非常に強力だ。

めくりは起き攻めで有効な選択肢の1つだが、めくりが可能なジャンプ攻撃はキャラごとに決まっている（一部のキャラは下の表のように特殊技や必殺技でも狙える）。慣れてくればダウンさせなくてもめくりを狙えるので、まずはめくりが狙えるジャンプ攻撃と跳び込む間合いを覚えよう。

なお、めくりをガードしてくる相手には、跳び込む位置やタイミングを変えたり、めくりを意識させて何も出さずに着地して、投げ技や下段攻撃を狙ったりするといい。



▲正面のガードに見える跳び込みでも、空中竜巻旋風脚を出すと軌道が変わってめくりになる。



▲技によっては正面のガードであるにもかかわらず、着地で位置が入れ替わるものもあるので注意。

■特殊技や必殺技でめくりが狙えるもの

キャラ名	備考
リュウ	空中竜巻旋風脚
ケン	空中竜巻旋風脚
春麗	鷹爪脚（↘+強Ⓚ）
E. 本田	スーパー百貫落とし
ザンギエフ	フライングボディーアタック（斜めジャンプ⬇+強Ⓟ）、ダブルニードロップ（斜めジャンプ⬇+弱Ⓚ）
ダルシム	ドリルキック（斜めジャンプ⬇+強Ⓚ）
バルログ	フライングバルセロナアタック

キャラ名	備考
ベガ	サイコクラッシャー
C. ヴァイパー	空中バーニングキック
エル・フォルテ	トスターダプレス
セス	鷹爪脚（斜めジャンプ⬇+中Ⓚ）
豪鬼	残空波動拳 空中竜巻斬空脚
T. ホーク	ヘビーボディープレス（斜めジャンプ⬇+強Ⓟ）、コンドルダイブ
いぶき	苦無

無敵の対空技をガードできる跳び込みタイミング

相手の起き上がりに完璧なタイミングで跳び込むと、相手が無敵技を出さなければジャンプ攻撃が重なり、リバーサルで必殺技を出されてもガードできる。このテクニックは「安全跳び込み」や「詐欺跳び込み」と呼ばれており、使いこなせば反撃を受けずにジャンプ攻撃をヒットorガードさせることができる。

やり方は相手が起き上がる瞬間にジャンプを重ねるだけだが、跳び込むタイミングが非常にシビア。わかりやすくリュウを例にすると、しゃがみ強Ⓚでダウンさせたあと、そのまま最速で斜めジャンプしてジャンプ攻撃を出せばいい。完璧なタイミングになるので、これを目安にして跳び込むタイミングを覚えよう。

■相手が回避できる行動

- EX必殺技の投げ技
- 発生がかなり速い無敵の打撃技
- 当て身系の技
- ワープ系の技
- バックステップ

■仰向けからの起き上がりが遅いキャラ

- ブランカ
- サガット
- キャミィ

■うつぶせからの起き上がりが遅いキャラ

- ハカン
- アドン



▶コーディーで⬅投げを決めたあとに最速で跳び込めば……。



◀相手が発生の遅い無敵技を出してきても着地でガードできる。

持続が長い技を重ねれば有利な時間が長くなる

相手が起き上がる少し前に攻撃判定の持続が長い技を重ねておくと、ガードされても反撃を受けなかったり、ヒットしていれば普段はつながらないコンボが狙いやすくなったりする。技を早めに出して攻撃判定が消える直前をうまく重ねるのが成功させるコツだ。相手は無敵技（バックステップも含む）を出すかガードするしかできないため、起き攻めのバリエーションの1つに加えよう。



▲まことの立ち中Ⓟを相手の起き上がりに重ねて攻撃判定の消えぎわをヒットさせれば……。



▲普段はコンボにならないしゃがみ強Ⓟがヒットしてダウンを奪える。再度起き攻めが可能だ。

背後に回り込み、相手の横方向のタメを解除する

横方向のタメから無敵技を出せる必殺技があるキャラには、ダウン中にジャンプで相手を跳び越えたり、必殺技で背後へ回り込んだりする戦法が有効だ。そうすることで、相手側は横方向のタメが解除されてリバーサルでそれらの技を出せなくなる。



◀一部のキャラはジャンプ以外にも特殊技や必殺技で背後に回り込める。

※：コマンドはキャラクターが右向き時（1P側）のもの。Ⓟ＝パンチボタン、Ⓚ＝キックボタン

小ネタ集① 豪鬼or剛拳の乱入

アーケードモードで豪鬼や剛拳が乱入する条件は、豪鬼はセスを倒すまでにノーコンテニューで1ラウンドもとられずに進み、パーフェクト勝利（1本先取で1回、3本先取で2回、5本先取で3回、7本先取で4回）を達成。剛拳は豪鬼の出現条件に加えてファーストアタック（1本先取で5回、3本先取で10回、5本先取で15回、7本先取で20回）、ウルトラコンボでのフィニッシュ（1本先取で3回、3本先取で5回、5本先取で7回、7本先取で9回）を達成。

テクニック その2 コマンド入力

必殺技やウルコンなどのコマンド入力に関するテクニックを紹介。いずれも複雑な操作はなく、知識として覚えておくだけでも役立つ。ここでコマンド入力の仕組みを理解しよう。

必殺技のコマンドはアレンジできる

必殺技やスパコンなどは、正確にコマンドを入力しなくても出せる。例えば、↓タメ↑の必殺技は、↙タメ↖＋ボタンで出すのが基本となる。この入力の利点は↙タメにすることで↓と←の両方のタメを作ることができ、↓タメ↑の必殺技を出しても←タメを維持できる。また、→↓↘で出せる必殺技で無敵時間があるものは対空技になることが多い。↘↓↘＋ボタンならしゃがみ状態から出せるため、相手のジャンプ攻撃を引き付けやすくなる。簡略化できるコマンドは下の表でまとめているので覚えておこう。

■簡易入力で出せるコマンド

通常のコマンド	簡易コマンド
→↓↘	↘↙↘ or →↓→
←↙↓↘→	←↓→
方向キー１回転	→↘↓↙←↖
↙タメ↘↙↗	↙タメ↗↙↗ or ↙タメ↘↙↖
方向キー２回転	→↘↓↙←↖←↙↓↘→



◀↙↓↘↓↙↓↘＋ボタンで出せば、正面とめくりに対応。

コマンド入力の受け付け時間を最大限に活用

方向レバー＋ボタンで出す技は、方向レバーを入力してからボタンを押すまでが少し遅れても出せる。その仕組みを利用したテクニックが下の4つ。例えば、タメの必殺技は、方向レバー入力後↙に戻してからボタンを押せば←と↓のタメを素早く作れる。また、空中の必殺技は↓↙←↖でジャンプしたあとにボタンを押せば低空で出せる。ただし、ある程度の高さまでジャンプしていないと出せない必殺技もあるので注意。受け付け時間を理解すれば、ほかにもダッシュ後や少し歩いてからウルコンを出したり、通常技をキャンセルしてウルコンを出したりすることも可能だ。

■受け付け時間の長さを利用した主なテクニック

コマンド入力の例	効果
↙タメ→↙＋ボタン	次の必殺技のタメを作りながら必殺技を出せる
↓↙←or↓↘→入力後、↖or↑or↗＋ボタン	低空で空中の必殺技を出せる
←タメ状態から→→←→＋ボタン	ダッシュ後にウルトラコンボを出せる
必殺技のコマンドを入力しながらハイジャンプを入力、またはハイジャンプを入力してから必殺技のコマンドを入力	ハイジャンプの動作をキャンセルして必殺技やウルトラコンボを出せる（例１：C．ヴァイパーはセイスモハンマーを素早く連続で出せる、例２：いぶきは通常技からウルトラコンボがつながるなど）

ボタン離してジャンプ攻撃の暴発を防ぐ

必殺技、スパコン、ウルコンは、あらかじめ対応したボタンを押しっぱなしにしておき、レバー方向の入力後にボタンを離すことでも出せる。空中からの必殺技を低空で出す場合、ボタンを押して出そうとすると、失敗時に昇りでジャンプ攻撃が出てしまうが、ボタンを離しながら出せばジャンプするだけですむ。なお、ボタン離しが逆効果になるケースもある。例えば、しゃがみ弱Ⓟをキャンセルして強Ⓟで必殺技を出す場合、弱Ⓟを離したときに必殺技のコマンドが完了していると、ボタンを離したときに必殺技が暴発する。弱Ⓟを押しっぱなしにしたまま強Ⓟを押して暴発を防ごう。

テクニック その3 仕込み

攻撃のヒットorガードにかかわらず、とりあえず次の攻撃までセットで入力しておくのが"仕込み"と呼ばれるテクニック。入力に成功すれば相手の安易な防御の選択肢をつぶせるので、ぜひ習得しておきたい。

必殺技を仕込み、相手の選択肢を封じる

通常技への仕込みは、牽制技となる通常技を出す際に必殺技まで入力しておく。牽制技が空振りしても必殺技が出ないのを利用したテクニックで、ヒットorガードのときだけキャンセルがかかって必殺技が出る。キャンセルのかかる通常技を、相手が出した牽制技の先端に当てるのがコツだ。

ジャンプ攻撃への仕込みは、ジャンプ攻撃が当たる瞬間（着地前）に通常技や必殺技まで入力しておく。前述の仕込みと違い、ヒットしたときは何も出ず、空振りしたときだけ通常技や必殺技が出る。バックステップする相手に有効で、ジャンプ攻撃をかわされても仕込んだ技を当てられる。

■通常技に仕込む

使いどころ	効果
近・中距離の牽制	牽制技ヒット時のダメージアップ
やり方	
キャンセルできる通常技に必殺技やスーパーコンボを入力	

■ジャンプ攻撃に仕込む

使いどころ	効果
安全（詐欺）跳び込み	バックステップや無敵の必殺技に対する反撃
やり方	
ジャンプ攻撃と同時に必殺技を入力	

テクニック その4 投げ抜け

相手の通常投げに合わせて弱Ⓟ＋弱Ⓚを入力すれば投げ抜けができるが、空振りすると隙ができてしまう。しかし、何らかの行動とセットで投げ抜けのコマンドを入力すれば、空振りせずに投げ抜けを行える。

あらゆる行動とセットで投げ抜けを入れる

相手のガードを崩す手段として多用する通常投げ。投げられないように立ち状態で投げ抜けを連打してばかりいると、タイミングを遅らせた打撃技や空中判定の技に一方的に負けてしまう。それを防ぐための対策が下でまとめている5つの投げ抜け方法。特にしゃがみ投げ抜けは対戦では重要なテクニックとなるので必ずマスターしておこう。ただし、相手もしゃがみ投げ抜けをつぶす手段があるので、相手や状況に合わせてほかの投げ抜けも駆使して対応すること。なお、これらの投げ抜け方法は、ヒットorガード硬直が解けるとき（相手が技を出すタイミング）に入力するのがポイントだ。

■しゃがみ投げ抜け

入力方法	効果
↙＋弱Ⓟ＋弱Ⓚ	相手が投げ技を仕掛けるタイミングを失敗したときにしゃがみ弱Ⓚが出る

■通常技投げ抜け

入力方法	効果
↙＋弱Ⓟ＋弱Ⓚ＋出したい通常技のボタン	しゃがみ弱Ⓚ以外の通常技で投げ抜け可能。しゃがみ弱Ⓟを出す場合は、弱Ⓟから弱Ⓚをずらし押しする

■バックステップ投げ抜け

入力方法	効果
←←＋弱Ⓟ＋弱Ⓚ→↙	相手の連係が途切れたときにバックステップする。↙の入力は失敗時にしゃがみガードを維持するため

■セービングアタック投げ抜け

入力方法	効果
↙＋弱Ⓟ＋弱Ⓚ＋中Ⓟ＋中Ⓚ	打撃技と投げ技に対応。セービングアタックの出始めのみ投げ抜けできる

■必殺技投げ抜け

入力方法	効果
必殺技のボタン入力と同時に弱Ⓟ＋弱Ⓚ	必殺技が出なかった場合に投げ抜けが可能。必殺技のコマンド入力と同時に弱Ⓟ＋弱Ⓚでも可

テクニック その5 ずらし押し

異なるボタンを素早くスライドさせるように入力するのが"ずらし押し"となる。この入力方法を利用したテクニックは2つあり、身につけるのは難しいが、覚えれば大幅な戦力アップにつながる。

通常技をキャンセルして投げ間合いを広げる

一部の通常技や特殊技は、ずらし押しすることで技の出始めを通常投げでキャンセルできる。この仕組みを利用したのが"移動投げ"と呼ばれるテクニックで、本来の通常投げよりも投げ間合いを広げることができる。やり方は前進する動作がある技を出したあと、技が出る前に通常投げを入力する。ケンであれば→＋中Ⓚを入力とほぼ同時に弱Ⓟ＋弱Ⓚを押せばいい。投げ間合いが特に広くなるキャラを下であげているので、これを参考にほかのキャラも探してみよう。また、投げ技以外にもセービングアタックや必殺技などでもキャンセルが可能。例えばサガットの場合、→＋弱Ⓚ↓↘＋弱Ⓟと入力すれば、大きく前進しながらタイガーアッパーカット（弱）を出せる。

■移動投げが有効なキャラ

- ケン：→＋中Ⓚ
- バルログ：遠立ち強Ⓚ
- ジュリ：遠立ち中Ⓟ
- まこと：→＋弱Ⓚ



◀ケンの場合は、この間合いまで投げ間合いが広がるため、相手はこの間合いでも投げ技を警戒しなければならない。

通常技の目押し入力の精度を高める

ずらし押しを利用すると、目押しでつなぐコンボの成功率を高めることができる。例えば、目押しで立ち強Ⓟへつなぐ場合、強Ⓟを押すときに素早く強Ⓟ→中Ⓟとずらし押しする。そうすると立ち強Ⓟを2回連続で押したことになり、最初に強Ⓟを押すのがわずかに早くてもつながるのだ。このテクニックを利用するうえで覚えておきたいのがボタンの優先順位。強Ⓚ>強Ⓟ>中Ⓚ>中Ⓟ>弱Ⓚ>弱Ⓟの順になっており、目押しで出したいボタンよりも優先順位が低いボタンを押さなければならない点に注意。また、立ち状態で同じ強さの攻撃（中Ⓚ→中Ⓟなど）をずらし押しするとセービングアタックやアピールが優先されるため、ずらし押しは行えない。



▲トレーニングモードだと確認しやすい。ボタンの入力がこの形になっていれば成功だ。

■ずらし押しを使うポイント

- 目押しのつなぎがシビアなコンボ
- 通常技での反撃がシビアな場合

小ネタ集② ライバルの選択

アーケードモードのステージ7で発生するライバルバトルは、リュウ、春麗、ガイル、C．ヴァイパー、セス、キャミィに限り、ライバルキャラを任意に選択できる。やり方は、6人目をクリア後、画面上に「Fight Your Rival!」のメッセージが出現したときに、パンチボタン3つ、もしくはキックボタン3つを押すだけ。パンチボタンを押した場合は、今作の新ライバルが登場し、キックボタンを押した場合は、前作でおなじみのライバルと戦うことができる。

新キャラの主要技とコンボを覚え闘い方をマスターしよう!

ここでは本作で追加された10キャラを徹底攻略。そのキャラの主力となる技をピックアップし、用途と使い方を解説していく。また、実戦ですぐに使えるオススメのコンボも掲載しているので、これを参考にして新たな戦術を発見し、いろんなキャラを極めてほしい。なお、同じキャラでもプレイヤーごとにスタイルは大きく異なるため、各キャラの基本戦術は省いているものの、全キャラで共通となる近距離での攻防については、攻め側と守り側に分けて以下で詳しく解説していく。

●攻め側

跳び込みやダッシュなどで接近したあとは、しゃがみ弱Ⓟやしゃがみ弱Ⓚといった発生が速く、隙の小さい技を攻めの起点にする。ほとんどのキャラは相手にガードされても有利になるため、攻めを継続できる。このあとは、右でまとめた選択を使い分けて相手のガードを崩していく。重要なのはヒットしたときに確実にコンボへつなぐようにすることと、相手のクセを読んでどの選択が有効かを探ること。投げ抜けができない相手には投げ技を多めにする、バックステップばかりする相手には思い切ってダッシュで追いかけるなど、相手の行動に合わせて攻めを変えていこう。

●守り側

守り側は不利な状況となるので、しゃがみガードで相手の連係が途切れるまで耐えるのが基本。攻め側はこちらのガードを崩そうと行動を変えてくるので、必殺技の投げ技が読めたら垂直ジャンプして反撃したり、カウンターヒット狙いの打撃技を読んで発生の速い技で割り込んだりして、攻め側の選択肢に当てはまらないような行動をとっていこう。なお、無敵技を出すときはEXセービングキャンセルしておくとガードされても安全だ。



◀間合いが離れたら、移動しながら出る技で接近したり、めくりを狙って跳び込んだりして攻めを継続するのも有効。相手のキャラ、残り体力、ゲージの状況に応じて変えていき、対応されにくい攻めを心がけよう。



▶中・遠距離にいるときは、リーチの長い技や飛び道具で牽制しながら攻めるチャンスをうかがおう。ほかにも隙の少ない必殺技を空振りしてS.C.ゲージを、セービングアタックでリベンジゲージを溜めるのも手だ。

■近距離での攻め側の選択肢

- 発生の早い打撃技
- 中段攻撃
- 投げ技
- 垂直ジャンプ攻撃
- 斜めジャンプ攻撃
- しゃがみガード
- バックステップ

■近距離での守り側の選択肢

- しゃがみガード
- 立ちガード
- 投げ抜け
- バックステップ
- 無敵技
- 垂直ジャンプ
- バックジャンプ



ジュリ

スピードが速く、飛び道具や当て身などを持つ攻守のバランスがとれたキャラ。操作にクセがあるため慣れが必要になる。

■主要技ピックアップ

技名	用途	備考
遠立ち中Ⓚ	牽制技	発生が早く、隙も小さい。2発目の先端が当たる間合いで使用
しゃがみ中Ⓟ	対空技	迎撃後にダッシュで攻められる。ダメージ重視ならしゃがみ強Ⓟでもいい
しゃがみ中Ⓚ	主力技	リーチが長く、キャンセルも可能。近立ち弱Ⓚから目押しでつながる
しゃがみ強Ⓚ	牽制技	ダウンを奪える。コンボの締めに使えるほか、とっさの反撃にも便利
斜めジャンプ中Ⓟ	対空技	昇りで出して空対空で使用。追撃は近立ち強Ⓟ→穿風車(EX)がオススメ
斜めジャンプ強Ⓟ	跳び込み	下方向に攻撃判定が強く、相手の頭上付近で出せば対空技をつぶせる
斜めジャンプ中Ⓚ	跳び込み	めくり用。正面から跳び込むときは斜めジャンプ強Ⓚを使用
垂直ジャンプ強Ⓚ	牽制技	垂直ジャンプの様子見からの牽制で使用。化殺視(強)後に出すのも有効
➡+中Ⓚ	主力技	中段攻撃。跳び込み後や起き上がり、風水エンジン中に使うと効果的
風破刃	主力技	遠距離での牽制(飛び道具を撃つ)や近距離で通常技をキャンセル(蹴り部分をガードさせる)して使用。S.C.ゲージを溜める手段としても最適
疾空閃	奇襲技	1発止めの使用が基本。相手の飛び道具対策や対空技つぶしとして役立つ
穿風車	主力技	コンボの締めに使用。EXは出始めが完全無敵なので割り込みに使える
化殺視	奇襲技	弱は前方、中は後方、強は空中、EXは任意の方向に移動。画面端からの脱出や奇襲に使えるほか、EXのみ発生が早いため割り込みにも役立つ

■オススメコンボ

	コマンド	ダメージ	気絶値
1	しゃがみ弱Ⓚ×3 -C→ 穿風車(中)	142	231
2	(空中の相手に)斜めジャンプ中Ⓟ→近立ち強Ⓟ -C→ 穿風車(EX)	270	374
3	疾空閃(EX)→回旋断界落(ウルコンII)	520	140
4	斜めジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→近立ち弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ -C→ 穿風車(強)	277	453
5	斜めジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ -C→ 風破刃(弱)飛び道具→しゃがみ中Ⓚ -C→ 穿風車(強)	336	503



T.ホーク

投げ技のメキシカンタイフーンがダメージ源。体格が大きく、相手の牽制技に当たりやすいため、いかに接近するまでが勝負。

■主要技ピックアップ

技名	用途	備考
近立ち中Ⓟ	主力技	攻めの起点となる技。ヒット確認してコンボや投げ技につなぐ
遠立ち強Ⓟ	対空技	先端が当たる間合いで使用。遠立ち強Ⓚよりも発生が速いので使い分ける
遠立ち弱Ⓚ	主力技	先端をガードさせてコンドルスパイア(弱)でキャンセルするのが有効
遠立ち強Ⓚ	牽制技	ジャンプ防止やバックステップ対策になるが、空振りすると隙が大きい
しゃがみ弱Ⓟ	主力技	発生が速く、連打できる。ガードさせてメキシカンタイフーンにつなぐ連係が強力。逃げる相手には遠立ち中Ⓟやコンドルスパイアで対応
斜めジャンプ⬇+Ⓟ	跳び込み	めくり用。メキシカンタイフーン(弱)を決めたあとが狙いやすい
↘+弱Ⓟ	対空技	近距離の対空技。発生が速く、しゃがみ状態からでも素早く出せる
メキシカンタイフーン	主力技	弱は投げ間合いが広く、決めたあとに起き上がりを攻めやすい。EXは出始めが完全無敵なので相手の連係に対して割り込む際に便利
トマホークバスター	対空技	引きつけずに若干早めに強で出す。EXは完全無敵で割り込みにも使える
コンドルダイブ	奇襲技	通常のジャンプ攻撃と使い分けるのが基本で、接近手段やセービングアタック対策にも使える。間合いを調整すればめくりを狙うことも可能
コンドルスパイア	奇襲技	先端をガードさせれば隙は小さい。中距離からの奇襲や接近手段として使用。EXは着地するまで飛び道具無敵で、ヒット時はダウンを奪える

■オススメコンボ

	コマンド	ダメージ	気絶値
1	斜めジャンプ⬇+強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ×2→遠立ち弱Ⓟ	192	275
2	斜めジャンプ⬇+強Ⓟ -C→ 近立ち中Ⓟ→トマホークバスター(強)	328	410
3	セービングアタックLV2→(ダッシュ)→レイジングタイフーン(ウルコンI)	477	150
4	(画面端の相手に)斜めジャンプ強Ⓚ→近立ち中Ⓟ→近立ち中Ⓟ -C→ コンドルスパイア(EX)→トマホークバスター(EX)→コンドルダイブ(EX)	467	600



ハカン

強さの源となるオイル状態をいかに保てるかがカギ。持ち前のタフさを生かして飛び道具と相打ち狙いで使用するのも手だ。

■主要技ピックアップ

技名	用途	備考
立ち弱Ⓟ	主力技	ガードされても有利になる数少ない通常技。立ち弱Ⓚで代用も可
立ち強Ⓟ	対空技	近距離やめくりの跳び込みに対して初段を当てるように出す
しゃがみ弱Ⓚ	主力技	オイルシャワーの効果持続中に使えば、連打ができるようになる
斜めジャンプ中Ⓟ	対空技	空対空で使用。オイルスライディングや➡+強Ⓚなどで追撃できる
斜めジャンプ強Ⓟ	跳び込み	着地後に通常技をつなげやすい。斜めジャンプ中Ⓚと使い分けるといい
➡+中Ⓚ	牽制技	近・中距離での牽制用。つま先にやられ判定がなく、隙も小さい
➡+強Ⓚ	主力技	オイルシャワーの効果持続中は、リーチが長くなり、ダウンを奪える
⬇+ⓅⓅⓅ同時押し	奇襲技	姿勢が低くなるので、相手の牽制技や飛び道具などをかわすときに使う
セービングアタック	主力技	オイルシャワーの効果持続中に限り、タメながら前後に移動できる
オイルシャワー	主力技	ダッシュ中に通常技を出せるようになり、必殺技の性能も上がる。隙が大きいので、必殺技を含む各種投げ技を決めたあとに使うのが有効
オイルスライディング~ボディープレス	対空技	コンボの締めに使うのが基本。姿勢が低くなるため、中・遠距離では引きつけて出せば対空としても機能する。EXのみ飛び道具無敵がある
オイルロケット	主力技	オイルシャワーの効果持続中は投げ間合いが広がり、ダメージも上昇。EXは出始めが打撃&飛び道具無敵になるため、割り込みに使える

■オススメコンボ

	コマンド	ダメージ	気絶値
1	斜めジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ -C→ オイルスライディング(強)~ボディープレス	300	380
2	(空中の相手に)斜めジャンプ中Ⓟ→オイルスライディング(強)~ボディープレス	200	200
3	セービングアタックLV2→(ダッシュ)→オイルコンビネーションホールド(ウルコンII)	361	150
4	(オイルシャワーの効果持続中に)セービングアタックLV1→(ダッシュ)→➡+中Ⓟ -C→ オイルスライディング(強)~ボディープレス	237	250



ディージェイ

飛び道具の隙の小ささを生かした中・遠距離戦が持ち味だが、めくりでラッシュをかけていく攻めも強力。

■主要技ピックアップ

技名	用途	備考
近立ち中Ⓚ	奇襲技	ガードされても有利な技。カウンターヒットすれば、しゃがみ中Ⓟなどがつながるので、相手のしゃがみ投げ抜けに合わせていくといい
遠立ち中Ⓟ	対空技	グローブの先端を当てる感じで出す。近立ち中Ⓟになっても対空になる
しゃがみ弱Ⓚ	主力技	リーチが長く、連打できる。密着から間合いを離したいときに使用
しゃがみ中Ⓚ	主力技	発生が早く、隙も小さい。ダウンを奪えるため、コンボの締めにも使える
しゃがみ強Ⓚ	対空技	遠距離用の対空技。空中ヒット後はクライマックスビートで追撃が可能
斜めジャンプ中Ⓚ	跳び込み	めくりを狙うときに使用。正面からの跳び込みは斜めジャンプ強Ⓚが優秀
斜めジャンプ強Ⓟ	対空技	空対空で相手を迎撃したいときに使用。発生が早く、ダメージも大きい
斜めジャンプ中⬇+弱Ⓚ	奇襲技	通常のジャンプよりも早く着地できるため、相手の対空を誘える
エアスラッシャー	牽制技	中・遠距離で牽制のメインとなる飛び道具。ガードされても隙は小さく、EXは近距離でガードされても有利。S.C.ゲージを溜める手段にもなる
ダブルローリングソバット	割り込み	出始めに投げ無敵がある。弱は下段攻撃をかわせるうえダウンを奪える。EXは出始めが完全無敵で、1発目の蹴りを出すまで飛び道具無敵
ジャックナイフマキシマム	対空技	弱は打撃無敵、EXは完全無敵のため、確実に迎撃したいときに使える

■オススメコンボ

	コマンド	ダメージ	気絶値
1	斜めジャンプ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ	185	253
2	斜めジャンプ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ中Ⓟ -C→ ダブルローリングソバット(強)	240	330
3	斜めジャンプ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ -C→ マシンガンアッパー(EX)Ⓟ連打→ダブルローリングソバット(EX)	306	400
4	(画面端の相手に)斜めジャンプ強Ⓚ→近立ち中Ⓟ -C→ エアスラッシャー(EX)→しゃがみ弱Ⓟ -C→ マシンガンアッパー(EX)連打なし→クライマックスビート(ウルコンII)	578	446

オススメコンボの表の見方

方向レバーはキャラクターが右向き時(1P側)のもの。コマンドは、近…近距離、遠…遠距離、Ⓟ…パンチ、Ⓚ…キック、-C→…キャンセル、-SC→…スーパーキャンセル、-HJ→…ハイジャンプキャンセル、-EX→…EXセービングキャンセル、{ }…ターゲットコンボで表記しており、補足が必要なものは( )で記載している。ダメージと気絶値は、相手の体力が満タンのときのもので、コンボ中のウルトラコンボはリベンジゲージが100%のときのもの。



ガイ

スピーディな連係を駆使して相手を翻弄する。ジャンプは緩やかだが、ジャンプ中⬇＋中Ⓟで軌道を変えられるのが強み。

■主要技ピックアップ

技名	用途	備考
遠立ち中Ⓟ	牽制技	発生、リーチともに優秀な技。しゃがみ弱Ⓟから目押しでつながる
遠立ち中Ⓚ	牽制技	キャンセルはかからないがリーチが長く、隙も小さい。牽制のメイン
遠立ち強Ⓚ	対空技	通常技のなかで対空に使える数少ない技だが、相打ちになることも多い
しゃがみ中Ⓟ	主力技	相手のしゃがみ投げ抜けに合わせる。間合いしだいでは対空にもなる
斜めジャンプ中Ⓚ	跳び込み	めくり用。斜めジャンプ⬇＋中Ⓟと使い分ければ 2 択になる
斜めジャンプ⬇＋中Ⓟ	跳び込み	入力と同時に真下へ降りる。斜めジャンプ中Ⓚと使い分けるほか、手前で着地して相手の対空技を誘い、その隙に反撃を入れることもできる
➡＋中Ⓟ	奇襲技	リーチの長い中段攻撃。打撃をガードされたあとや起き上がりに狙う
崩山斗	主力技	弱～強は出始めに飛び道具無敵がある。EX は移動距離、発生の早さともに優れているため、コンボ、反撃、追撃など役立つ場面が多い
武神旋風脚	対空技	弱～強はコンボ用。EX は出始めが完全無敵なので対空や割り込みに使える
武神イズナ落とし	主力技	通常技をキャンセルして出すほか、相手のジャンプを読んで出すのも有効
影すくい or 首狩り	奇襲技	中段と下段の 2 択が可能。疾駆け（EX）だとハイパーアーマーが付く
回転イズナ落とし	対空技	投げ間合いが広い空中投げ。出始めが完全無敵の EX を昇りで出す

■オススメコンボ

	コマンド	ダメージ	気絶値
1	しゃがみ弱Ⓟ× 2 →遠立ち中Ⓟ-C→武神旋風脚（中）	193	320
2	（立ち状態の相手に）近立ち強Ⓚ→｛弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ｝→崩山斗（EX）	344	503
3	ジャンプ⬇＋中Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→｛中Ⓟ→強Ⓟ｝-C→崩山斗（弱）-SC→武神八双拳	409	356
4	（画面端の相手に）斜めジャンプ強Ⓚ→｛中Ⓟ→強Ⓟ｝-C→崩山斗（弱）-EX→（ダッシュ）→武神轟雷旋風陣（ウルコンⅠ）	481	446



コーディー

ダメージの大きいコンボがあるため、火力はトップクラス。守り側に回ったときにどう対応するかが勝負のポイントだ。

■主要技ピックアップ

技名	用途	備考
近立ち中Ⓟ	主力技	ガードされても有利で、ヒット時は目押しでしゃがみ強Ⓟなどがつながる
遠立ち中Ⓚ	牽制技	リーチがそこそこ長く、隙が小さい。遠立ち弱Ⓚと使い分けるといい
しゃがみ中Ⓚ	牽制技	姿勢の低さを生かし、相手の牽制技やめくりに対して使うのがオススメ
斜めジャンプ中Ⓚ	跳び込み	めくり用。しゃがみ強Ⓚやラフィアンキック（EX）を決めたあとに狙える
➡＋中Ⓟ	主力技	ガードされても五分で、ヒット時はしゃがみ弱Ⓚなどがつながる
⬅＋中Ⓟ	対空技	発生が早く、上方向に判定が強い。近距離の対空技として優秀
➡＋強Ⓟ	奇襲技	リーチの長い 2 段技の中段攻撃。起き上がりや受け身に重ねるのが有効
➡＋強Ⓚ	奇襲技	しゃがみ状態の相手には当たらないが、下段攻撃をかわしつつ接近できる
バッドストーン	牽制技	タメ（ボタン押しっぱなし）やフェイクスルー（⬇＋強Ⓟ＋強Ⓚ）を混ぜながら使っていく。EX は発生が速くなり、飛び道具が 2 つになる
クリミナルアッパー	主力技	ガードされると不利だが、間合いが離れるので弱で出せば反撃を受けにくい。EX は出始めに投げ無敵＆打撃無敵（足元）があり、割り込みに使える
ラフィアンキック	奇襲技	弱と中は先端をガードさせれば反撃を受けにくい。強は早めに出せば対空になり、EX は移動中のみ飛び道具を抜けられる（引きつけずに出す）
ゾンクナックル	割り込み	出始めに上半身（EX は全身）が完全無敵。飛び道具や突進技に合わせる

■オススメコンボ

	コマンド	ダメージ	気絶値
1	斜めジャンプ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ× 2 →しゃがみ弱Ⓚ-C→クリミナルアッパー（強）	216	357
2	➡＋中Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ-C→ラフィアンキック（弱）	212	335
3	しゃがみ強Ⓟ（カウンターヒット）-C→バッドストーン（EX）→ラストドレッドダスト（ウルコンⅡ）	604	450
4	斜めジャンプ強Ⓚ→近立ち中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ-C→ラフィアンキック（強）-EX→（ダッシュ）→ファイナルディストラクション（ウルコンⅠ）	545	530



アドン

トリッキーな動きで相手を惑わせるタイプ。コンボはあまりないが、ジャガーキックなどの牽制技だけで十分に戦える。

■主要技ピックアップ

技名	用途	備考
近立ち強Ⓟ	奇襲技	相手のしゃがみ投げ抜けに合わせるのがオススメ。カウンターヒットすれば、しゃがみ中Ⓟやライジングジャガー（弱）がつながる
遠立ち強Ⓚ	牽制技	つま先にやられ判定がない。2 段技でセービングアタック対策にもなる
しゃがみ中Ⓟ	主力技	発生が早く、隙も小さい。相手の下段技をつぶせるので牽制として役立つほか、しゃがみ弱Ⓟやしゃがみ弱 K から目押しでつながる
斜めジャンプ中Ⓚ	跳び込み	めくり用。⬅投げやライジングジャガー（弱）を決めたあとに狙える
垂直ジャンプ中Ⓚ	奇襲技	空中ジャガーキックでキャンセルして攻めを継続するといい
垂直ジャンプ強Ⓚ	奇襲技	昇りで出せば相手のしゃがみガードを崩せる。トドメの一撃にオススメ
➡＋中Ⓟ	奇襲技	前進しながら 2 段技の中段攻撃を繰り出す。近距離の連係に組み込む
ジャガーキック	主力技	ガードされても隙が小さく、アーマーブレイク属性も付いている。セービングアタックに対して強く、中で出せば飛び道具を避けつつ接近できる
空中ジャガーキック	奇襲技	空中で軌道を変えられるため、垂直ジャンプや前方ジャンプから奇襲で使用。ヒット時はしゃがみ中Ⓟやライジングジャガーなどがつながる
ライジングジャガー	対空技	強と EX は出始めが完全無敵のため、対空と割り込みの両方で使える
ジャガートゥース	主力技	弱で S.C ゲージを溜めたり、強で奇襲したりする。中と強は隙が小さいため、ガード後に反撃してくる相手にはライジングジャガーが決まりやすい

■オススメコンボ

	コマンド	ダメージ	気絶値
1	斜めジャンプ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ-C→ライジングジャガー（強）	254	323
2	斜めジャンプ強Ⓟ→近立ち強Ⓟ-C→ライジングジャガー（強）	310	552
3	ライジングジャガー（中）-EX→（ダッシュ）→アバランチジャガー（ウルコンⅡ）	437	110
4	セービングアタック LV2 →（ダッシュ）→ジャガートゥース（中）→ライジングジャガー（中）	274	396
5	垂直ジャンプ中Ⓚ-C→空中ジャガーキック（弱）→しゃがみ中Ⓟ-SC→サウザンドジャガー（Ⓟ連打）	444	340



いぶき

霞駆けやハイジャンプキャンセルを連係に絡めれば、攻めの主導権を握りやすい。空中で出せる苦無も有効に使っていこう。

■主要技ピックアップ

技名	用途	備考
近立ち強Ⓚ	対空技	早めに出して 2 段目を当てる。ヒット時は風斬り（強）などで追撃可能。遠立ち強Ⓚになっても相打ちは多くなるが対空として機能する
遠立ち弱Ⓟ	牽制技	ガードされても有利な状況を維持できるため、前進しながら小刻みに出すだけでも強い。ヒット時は遠立ち中Ⓚやしゃがみ強Ⓚなどがつながる
しゃがみ強Ⓚ	主力技	ダウンを奪ったあとは、前方ジャンプして苦無（弱）を重ねるのが有効
斜めジャンプ弱Ⓚ	跳び込み	めくり用。ターゲットコンボ 3 や斜めジャンプ中Ⓚで代用してもいい
斜めジャンプ強Ⓟ→➡＋中Ⓚ	跳び込み	ジャンプ強Ⓟだけや何も出さずに着地して下段攻撃を狙うと強い
➡＋中Ⓚ	奇襲技	軽くジャンプする中段攻撃。ヒット時は目押しでしゃがみ弱Ⓚがつながる
↘＋中Ⓚ	主力技	リーチが長く、姿勢が低くなるため、ほとんどの飛び道具を抜けられる
苦無	牽制技	中・遠距離の牽制に使うほか、起き攻めにも有効。ダウンさせたあとに相手の真上を跳び越えながら出せば、正面とめくりの 2 択になる
首折り	主力技	気絶値が高いのでコンボの締めに最適。EX は飛び道具無敵がある
霞駆け	奇襲技	弱と中は正面、強は近距離で出せば相手の背後に回れるので奇襲で使える
風斬り	割り込み	EX での使用がメイン。出始めが完全無敵のため、近・中距離の対空や割り込みに使えるうえ、ガードされても追加入力で苦無を出せる
旋	主力技	ガードされても隙が小さく、間合いが離れるので反撃を受けにくい。中・強は追加入力でダウンを奪え、EX は画面端でヒットすれば追撃できる

■オススメコンボ

	コマンド	ダメージ	気絶値
1	遠立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓚ-C→旋（中）→追加攻撃（下段）	165	296
2	しゃがみ弱Ⓟ× 2 →立ち中Ⓚ-C→風斬り（強）	208	264
3	｛斜めジャンプ強Ⓟ→➡＋中Ⓚ｝→｛弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓟ｝-C→首折り（強）	377	521
4	➡＋中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ-C→旋（EX）→（相手が画面端のみ）雷打（強）	281	490
5	しゃがみ強Ⓟ-HJ→苦無（中）→｛弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓟ｝-HJ→破心衝（ウルコンⅡ）	485	406



まこと

得意の近距離戦の間合いに入るまでが勝負。歩きが遅いので、ダッシュや閃空カカト落とし・剣などをうまく使い分けよう。

■主要技ピックアップ

技名	用途	備考
立ち中Ⓟ	主力技	判定が強く、ガードされても有利。近距離ではこの技を起点にして攻める
➡立ち中Ⓟ	主力技	少し前進するため間合いを調整したいときに使用。ガードされても五分
しゃがみ中Ⓟ	牽制技	リーチが長い。突進正拳突き・疾風（中）を仕込んでおくのがオススメ
しゃがみ強Ⓟ	牽制技	発生が早く、ダウンを奪える。牽制以外にもバックステップ対策で役立つ
しゃがみ中Ⓚ	対空技	近・中距離での対空で使用。遠距離の対空は立ち中Ⓚが使える
ジャンプ中Ⓚ	跳び込み	めくり可能なジャンプ攻撃。←投げ技やしゃがみ強Ⓟ後に狙える
直上正拳突き・吹上	対空技	ヒット後は落下中の相手に突進正拳突き・疾風（中）などで追撃可能
突進正拳突き・疾風	主力技	コンボの締めがメイン。ダウンを奪える EX は奇襲で使ってもいい
打ち下ろし手刀・颪	奇襲技	発生が遅い中段攻撃で、強と EX はダウンを奪える。EX は出始めが打撃＆飛び道具無敵になっているため、奇襲だけでなく割り込みにも使える
強吊るし喉輪・唐草	奇襲技	決めたあとに近立ち強Ⓟや正中線五段突きなどで追撃ができる。EX はハイパーアーマーが付くので、相手の連係に対して使えば割り込める
閃空カカト落とし・剣	主力技	空中で軌道を変えられるうえ、ガードされても隙が小さい。低空で出して攻めるのが有効。弱と中はヒット後に目押しでしゃがみ強Ⓟがつながる

■オススメコンボ

	コマンド	ダメージ	気絶値
1	吊るし喉輪・唐草（強）→立ち強Ⓟ-C→突進正拳突き・疾風（強）	208	376
2	閃空カカト落とし・剣（中）→しゃがみ中Ⓟ-C→突進正拳突き・疾風（中）	240	336
3	（空中の相手に）直上正拳突き·吹上（弱 or 中）→直上正拳突き·吹上（強）-HJ→閃空カカト落とし·剣（EX）	328	496
4	セービングアタック LV2 →（ダッシュ）→立ち強Ⓟ-C→突進正拳突き・疾風（強）-SC→丹田錬気・攻めの型→正中線五段突き（ウルコンⅠ）	524	394



ダッドリー

ジャンプ攻撃によるめくりは狙えないものの、ヒット時にコンボがつながる中段攻撃と下段攻撃の2択が最大の武器。

■主要技ピックアップ

技名	用途	備考
立ち中Ⓚ	対空技	上方向に判定が強く、近・中距離での対空技として非常に優秀
立ち強Ⓚ	主力技	発生が早く、しゃがみ弱Ⓟやしゃがみ弱Ⓚ、➡＋強Ⓚなどからつながる
しゃがみ中Ⓚ	牽制技	下方向に判定が強い。相手の下段攻撃をつぶしやすく、ダウンも奪える
しゃがみ強Ⓚ	牽制技	相手を浮かせる下段攻撃で、ダッキングアッパーなどで追撃できる
➡＋中Ⓚ	主力技	ガードされても有利な技で、密着時の攻めを継続したいときに使用。ヒット時は、目押しでしゃがみ弱Ⓟや立ち強Ⓚなどがつながる
➡＋強Ⓟ	牽制技	リーチが長く、前方に判定が強い。ガードされても隙が小さい
➡＋強Ⓚ	奇襲技	中段攻撃。相手の起き上がりや、ジャンプ攻撃をガードさせたあとに狙う
ジャンプ強Ⓚ	跳び込み	下方向に判定が強い。後方ジャンプの昇りで出せば空対空にもなる
ジェットアッパー	割り込み	出始めが完全無敵の EX を使用。EX セービングキャンセルすると安全
マシンガンブロー	主力技	通常技のヒット確認からコンボにつなぐ。弱はガードされても隙が小さく、EX はヒット後にダッキングアッパーなどで追撃できる
ダッキング～ダッキングストレート	牽制技	ダッキング中は飛び道具を抜けられ、ダッキングストレートはセービングアタック対策になる。ダッキングで接近して投げ技につなぐ連係も強力

■オススメコンボ

	コマンド	ダメージ	気絶値
1	➡＋強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→立ち強Ⓚ-C→ジェットアッパー（強）	276	418
2	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→立ち強Ⓚ-C→マシンガンブロー（EX）→ダッキング～ダッキングアッパー（弱）	273	453
3	しゃがみ強Ⓚ→ダッキング～ダッキングアッパー（強）→（画面端の相手のみ）ロケットアッパー	500	320
4	（画面端の相手に）斜めジャンプ強Ⓚ→立ち強Ⓚ-C→マシンガンブロー（EX）→しゃがみ強Ⓚ→コークスクリューブロー（ウルコンⅡ）	491	564

ただいま絶賛プレイ中!!

まことのトライアルの24だけがクリアできません！　それはさておき、実際に新キャラでコンボなどを試したんですが、やっぱり『ストⅢ3rd』で使っていたまことが一番楽しいです。対戦ではまったく勝てませんがね。最近は難しいコマンドになると手が追いつかないので、操作が簡単なバルログにしようかと悩んでいます。オンライン対戦で不器用そうなバルログかまことがいたらそれはきっと自分なんで、お手柔らかにお願いします。

（五郎／プレイ時間：84時間）



鴉乃杜學園春季講習

東京鬼祓師 TOKYO MONO HARA SHI 鴉乃杜學園奇譚

優秀な封札師を育てる 育成のポイントを解説！

新宿にある學園を舞台に、呪われた花札をめぐる物語が展開する本作。発売から1カ月がたち、その魅力も多くのユーザーに伝わっていることだろう。そこで今回は、これから始めるという人に向けた、主人公育成のポイントをお届け！



◀主人公自身の育成はもちろん、仲間や装備品から受ける能力値補正についても、あわせて解説していく!!









主人公育成から仲間選びまで 新宿の洞を乗り越えるコツを伝授！

多彩な項目がある主人公の育成で迷っていませんか？ そんなあなたに“2大美人教師”が育成の基礎を伝授！

東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚		
発売中（4月22日発売）	UMD版:¥6,279(税込)／DL版:¥4,980(税込)	
PSP	ジャンル	AVG(學園ジュブナイルAVG+RPG)
	メーカー	アトラス
	備考	プレイ人数:1人用

冒険 謎解 歴史



朝子先生の 成績アップ講座

「成績表」から見る育成のポイント

能力値や学科値などで大きく変化する主人公の性能。育てる項目が多いだけに、どれから鍛えればいいか迷うことだろう。そんな悩みを解決する育成の基礎を解説！



成績表 主人公の能力の基礎をチェック！

主人公の能力は、右に挙げた能力値と学科値によって決められている。1つレベルが上がるごとに、能力値（最大値99）は3ポイント、学科値（最大値10）は1ポイントを自由に振り分け、鍛えることが可能だ。能力値は主人公自身の身体能力、学科値は主人公以外の要素に影響を与えるものが多い。



▲振り分けられるポイントが残っていれば、画面左上に紫色のアイコンが表示される。

成績表の項目

	能力／学科	内容
能力値	体力	主人公の最大HPがアップする
	瞬発力	武器攻撃による物理ダメージがアップする
	精神力	秘法眼ゲージの最大値に影響する
	脚力	主人公の最大APがアップする
	判断力	敵の弱点を攻撃した際のダメージがアップする
学科値	国語	仲間スキルの性能に影響する
	数学	射撃武器の攻撃力や射程に影響する
	外国語	依頼達成時の獲得ポイントが増える
	体育	ジャンプの飛距離や、ジャンプ、近接攻撃の消費APに影響する
	現代社会	アイテムの価格が下がる
	保健	ダンジョン探索時の自動HP回復量が増加する
	生物	状態異常にかかる確率に影響する

初心者封札師に教える！ 1 迷ったらこの能力をアップ！

“鍛える要素が多すぎて、どうすればいいかわからない”というあなた！　これだけ鍛えれば問題ないというオススメの能力値＆学科値を大紹介!!

能力値編 行動の基本となる能力を強化！

精神力 札配置や札強化など、秘法眼ゲージが多ければ札で戦術の幅を広げられる。

脚力 APが増えれば、それだけ1ターンの行動も増加する。シンプルな強化手段。



◀札を使った戦術は、中盤以降重要になってくる。札を使った戦いに慣れるためにも、精神力は早めに鍛えておきたいところ。

学科値編 攻撃の幅を広げる能力を上げろ！

数学 戦闘の基本は敵の弱点への攻撃！　そのダメージアップにつながるのは大きい。

外国語 依頼人が増えれば1回の探索で稼げる金額も増加。そのお金で装備を整えよう。



◀獲得ポイントが増えることで依頼人が増えやすくなり、1回の探索で稼げる金額も増加。



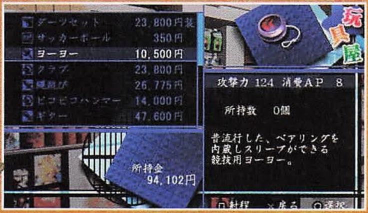
牧村先生の スパルタ仲間講座

仲間の能力値補正も忘れるな！

ダンジョン探索では、最大2人の仲間を連れていくことができる。スキルだけでなく、主人公の能力値にも影響を与える仲間選びのポイントを解説していこう。



仲間を連れて行った場合、主人公の能力は仲間の能力値補正を加えたものが最終的に適用される。なので、必要な能力がマイナス補正を受けないように、仲間の能力値や学科値を見比べながら選んでいく必要がある。



◀補正値はダンジョン以外でも適用。アイテム購入は、現代社会が高い仲間と一緒に！

オススメの組み合わせ

弥紀&蒐 安全探索タイプ

体力に大きなマイナス補正が入るが、弥紀による保健アップと回復スキル、蒐の敵に気づかれないというスキルのおかげで生存率は高い。秘法眼ゲージが上がるのもポイントだ。

巴&輪 ガッツリ戦闘タイプ

判断力と瞬発力が大きく上がり、攻撃時のダメージが跳ね上がるのがうれしい。それぞれのスキルの効果も戦闘向き。特に、HPの高い番人戦でその効果を存分に発揮できる。

【第伍話までの仲間とその能力】

第伍話までに仲間になるキャラは、全部で7人。それぞれの能力値補正と仲間スキルをチェックしておこう！

名前	能力値補正	スキル
壇燈治（だんとうじ）	体力＋10、脚力＋5、判断力＋5、国語－2、数学－2、体育＋2	スキル名➡吟風 水のオーラをまとった攻撃で敵を一定確率で麻痺させる
穂坂弥紀（ほさかみのり）	体力－5、瞬発力－5、精神力＋5、外国語＋2、体育－5、保健＋6	スキル名➡鳥歌 主人公のＨＰが一定量回復する
飛坂巴（とびさかともえ）	体力－5、判断力＋15、国語＋2、外国語＋2、現代社会＋2、生物－5	スキル名➡一撃必殺 必ず弱点に命中する攻撃を行う
宍戸長英（ししどながひで）	瞬発力＋15、精神力－5、脚力＋5、数学－5	スキル名➡胴斬り 刀による攻撃。仲間が秋の札憑きなら攻撃力増加
日向輪（ひむかいりん）	瞬発力＋5、脚力＋5、国語＋2、外国語－5、体育＋5	スキル名➡空蝉の術 敵の攻撃を１回だけ回避してカウンター攻撃を行う
香ノ巣絢人（こうのすあやひと）	体力－10、判断力＋10、体育－2、現代社会＋4	スキル名➡天橋立 攻撃力、防御力強化。ＨＰ減少量に応じて効果が上がる
宝方蒐（たからかたしゅう）	体力－10、精神力＋15、数学＋5、体育－2、保健－2	スキル名➡表裏 札を投げて表が出たら、攻撃するまで範囲内の敵に数ターン気づかれない

スタイル別の育成ポイントを教えちゃいます！

能力値強化特別補習

育成の基礎をつかんだら、次はプレイスタイルにあわせて特化した主人公を育て上げたいところ。今回はピックアップした3つのプレイスタイル別の育成のポイントを解説する。

射撃戦闘型

優先強化したい能力
- 瞬発力
- 判断力
- 数学

弱点攻撃で目指せ１ターンキル！

敵の弱点を突く戦いを基本とした戦闘タイプ。弱点を突ける射撃攻撃の性能を上げるために、瞬発力、判断力、数学を徹底強化していこう。封殺システムをきちんと発動させれば、さらに攻撃力が上昇するので、より効率よく敵を撃破していくことが可能だ。的確に弱点を突き、ザコ戦では1ターンでの敵殲滅を目指すべし！



▲せっかく鍛えた能力を生かすためにも、札強化で強力な射撃武器を用意しておくこと。

札配置型

優先強化したい能力
- 精神力
- 脚力

札配置で頭脳的なバトルを展開しよう

さまざまな効果を持つ花札を使いこなす戦闘タイプ。1ターンで配置できる札の数と、バリエーションを増やすために欠かせない秘法眼ゲージを最優先で強化しよう。あわせて、脚力を強化してAPを増やしておけば、札の力で弱体化した敵を手数で押し切ることも可能だ。封殺システムを発動させ、毎ターン秘法眼ゲージを回復させよう。



▲能力の強化だけでなく、多彩な札の効果を把握しておくことも不可欠。頭脳派にオススメ!!

装備強化型

優先強化したい能力
- 瞬発力
- 外国語
- 現代社会

装備品を強化して総合戦闘力をアップ！

主人公自身の能力ではなく、装備品を充実させることで戦闘能力を上げるスタイル。装備品の購入資金を稼ぎ出すために、まずは外国語を上げてクエストの報酬アップを狙おう。さらに、現代社会を上げることで価格が割引されれば、より装備を整えやすくなるだろう。装備が整ったら、瞬発力を上げて物理攻撃のダメージを上げていきたい。



▲アイテム購入時は、巴や絢人を連れて行けば、能力値補正の効果でさらに価格が割引される！

初心者封札師に教える！2 装備しだいで能力が変化！

主人公の能力は、仲間だけでなく装備品によっても補正がかかる。装備品を選ぶときは、せっかく鍛えた能力が下がらないかどうかも、しっかりチェックすること！

▶調合で作成できる携行品でも能力は変動する。マイナス要素がない「数珠」などがオススメ。



序盤で役立つ札強化装備をチェック！

装備品のなかでもより強力な性能を持つのが、札強化で生成した特殊な装備品だ。ここで紹介する装備品をはじめ、自分の戦闘スタイルに合った装備を見つけ出しておこう。



◀札強化の装備品を多用するなら、秘法眼ゲージを強化しておくこと。

序盤のオススメ札強化装備

元となる装備品	使用する札	札強化後の装備品
リコーダー	萩の屑・弐	片手剣
パチンコ	菊に盃	弩
ダーツセット	菖蒲に八橋	雷上動
鍋のフタ	紅葉に青短	円形銅器付盾
全身タイツ	菊に盃	愛の字雲前立兜



Special Gallery

Comment from 板倉耕一

歌を覚えたばかりの頃のシオとソーマの交流がテーマです。ゲーム本編では詳しく描かれなかった、シオが家出した頃の一場面です。無邪気なシオの存在を受け入れかけているソーマの心の機微を大切に描きました。

板倉氏イラスト&受賞DLミッションを初公開!

コアな『ゴッドイーター』ユーザーに贈るファンページ！　本誌で初出となる板倉氏が描き下ろしたイラストの第2弾と、DLミッションアイデアの結果発表に注目!!

G.E.ディープ通信 Vol.2

チーム連係型ハイスピードハンティング
GOD EATER®
ゴッドイーター

GOD EATER（ゴッドイーター）		
発売中(2月4日発売)	¥5,229(税込)	
PSP ジャンル	ACT	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	協力
備考	プレイ人数:1～4人	育成



PROFILE
野心を胸に秘める支部長・ヨハネスの息子で、生まれながらにして偏食因子を持つ被験体としてアラガミ研究に貢献。自らの存在に疑問を抱きつつも成長するソーマが、今回のナビ役！

今月のテーマ
“DLミッションアイデア”結果発表！

……ようこそ、クソッタレなこのコーナーへ。俺には関係ないが、以前にお前達から募集していたDLミッションアイデア&オリジナルアラガミ構想とやらの結果が発表された。……興味はないが、応募総数は4319通だそうだ。どれほどの覚悟を持って挑んだか、とくと見せてもらうか。まずはミッションアイデアだ…。優秀賞に選ばれたのは7作品か。チッ…どいつもこいつも、一筋縄じゃいかねぇミッションばかり作りやがって。……何？　賞品は何かだと？　たまには自分で調べろってんだ……賞品は「出演声優サイン入りのゲーム台本」だそうだ……。まあ、報酬としては、マシなほうだろう。これで少しはクソッタレな日常とおさらばできるかもしれないな…。これは別に忘れて構わないが、受賞作品は6月下旬にDLミッションとして配信される予定だ。自分達で出したアイデアだ…せいぜい死なないようにがんばるんだな。……ちなみにオリジナルアラガミの募集のほうだが、こちらもお前らのアイデアをもとにした完全新規のアラガミの作成が決定した。7月にはその受賞者が決まる……。フン、楽しみに待っていることだな。

受賞DLミッションアイデア概要&開発コメント

優秀賞 hachi氏
セクメト2体、ディアウス・ピター1体を1人で討伐する。
開発コメント
NPCを連れていけない&4人マルチプレイ時と同様の体力。　想像するだけで恐ろしいです。

優秀賞 ru氏
難易度10のハガンコンゴウ4体と同時に戦うミッション。
開発コメント
同様のアイデア複数。「ピルグリム2」というわかりやすいミッション名が決め手です。

優秀賞 イーブルワン氏
オウガテイル1体がターゲット。豪華な報酬が望めるミッション。
開発コメント
シンプルなコンセプトがいいですね。登場するオウガテイルを超絶強化します（＾＾）

優秀賞 衛生兵氏
クアドリガ堕天種、ボルグ・カムラン堕天種（雷）などが登場。
開発コメント
ファンの多い台場カノンとの共闘。長期戦が予想されますので、ゆっくりお楽しみを。

優秀賞 ホリマス氏
スサノオ2体の同時討伐を目指すミッション。難易度は7。
開発コメント
ソロ限定という条件も付けたいです。装備と腕が十分なら、難なくクリア可能なはず？

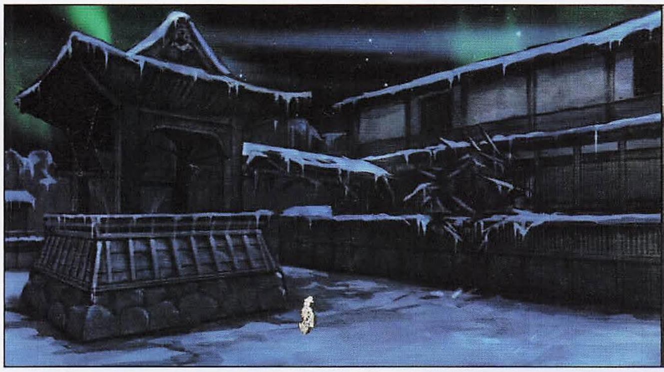
優秀賞 とうろう氏
ハガンコンゴウ、アイテール、テスカトリポカなどと4連戦する。
開発コメント
代表的なアラガミがいるので、ソロ、マルチとも手ごたえあるミッションになりそう。

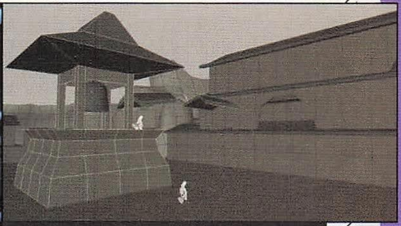
優秀賞 HWDO氏
ヴァジュラテイル全種、ザイゴート全種と小型アラガミが登場。
開発コメント
小型アラガミの逆襲ですね。大群を次々と倒す爽快感を楽しんでもらいたいです。

●**受賞DLミッションアイデアの注意点**：受賞したそれぞれのアイデアについては、内容を尊重して開発を進めております。ただし、実装の都合により、やむをえない場合は「報酬」「敵の構成」といった項目について、一部調整を入れさせていただく可能性がございます。あらかじめご了承ください。（開発チームより）

今月の蔵出し！
未発表の貴重な設定画を公開！

開発チーム秘蔵の設定画のなかから、登場人物の小物デザインと、各フィールドのイメージボードをピックアップ！



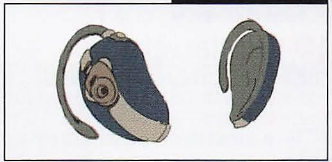


お堂の設定画&3Dモデル
「鎮魂の廃寺」ステージ内の鐘つき堂があるエリアの設定。最初に、上のようなシンプルな3Dモデルによってゲーム的な設計が行われ、そのあと左のイメージボードのように詳細なデザインが起こされていく。



コウタがもらったお守り
コウタの妹・ノゾミお手製のぬいぐるみ。材質はフェルトで、手のひらサイズ。

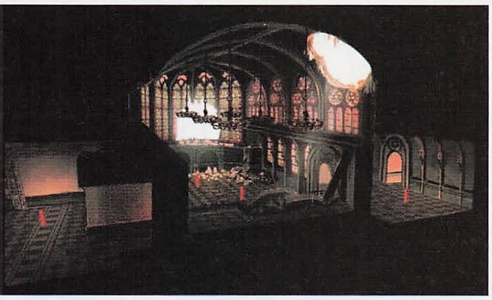
ソーマのイヤホン
ソーマが愛用している青いイヤホンのデザイン。耳にかけるタイプなので、機能性はバッチリ？





嘆きの平原デザイン
竜巻が渦巻く「嘆きの平原」。ややわかりづらいが中央の建物は駅。引きちぎられた線路も確認できる。

教会内部デザイン
ゴシック様式の教会内部は、全体的なコントラストやレリーフなどの内装にこだわってデザインされている。



DLミッションVer.1.5に注目！
DLミッションパックVer.1.5が5月27日からいよいよ配信開始！　高難易度のミッションは、新種アラガミとなるツクヨミを討伐する「最後ヲ蝕ムモノタチ」だ。ツクヨミは第一種接触禁忌アラガミ。以前配信されたVer.1.4で登場したアマテラスの素材では、初回特典として限定配信されたスサノオ装備3種を強化できたが、今回のツクヨミから手に入る素材を使えば、それらの装備をさらにアップグレードできる。そのほか難易度9&10の単体ミッションも配信されるのでお見逃しなく!!

電撃ゲームス旅団ページ第9回！

PS2 / Xbox 360 / PC

ヴァナ・ディールの冒険者が選んだ名曲がCDに!!

FINAL FANTASY XI ONLINE

ファイナルファンタジーXI

ジラートの幻影™ プロマシアの呪縛™ アトルガンの秘宝™ アルタナの神兵™

ファン投票で選ばれた『FFXI』の音楽25曲＋αが、ベストコンピアルバムとして発売！　今回は、各曲に寄せられたユーザーコメントを交え、収録曲を紹介！



今号の記事に登場する旅団員

名前…Peaberry（団長）
種族…タルタル（♂）
職業…シーフ75／忍者37
旅団本の作業をしつつ聴いてます(*´Д`*)b　すげーいいです。もう日常のBGMですよね～。

名前…Osho
種族…ガルカ
職業…ナイト75／忍者37
8年間で蓄積した曲は生活や思い出とともにあった曲でもあります。ほかのサントラとは重みが段違い！

名前…Deeptrip
種族…ヒューム（♂）
職業…コルセア75／忍者37
やばい、マジやばい。このCD超熱い！　やべえ、買ってよかった。マジで買ってよかった！

投票により選ばれた全25曲＋αを冒険者たちのコメントとともに紹介！

8周年記念 サウンドトラック特集

ファイナルファンタジーXI			
発売中（2002年5月16日発売）	¥6,090（税込／※1）＋月額¥1,344（税込）		
MULTI	ジャンル	RPG（MMORPG）	冒険
	メーカー	スクウェア・エニックス	協力
	備　考	オンライン専用	

団長：いままであったようでなかった、『FFXI』のベストコンピアルバムが、ついに発売されました！

Deeptrip：団長、うれしそうッスね～（笑）。でも、気持ちはわかるなー。俺もこのCD発売は超うれしいです。ファン投票で選ばれたというだけあって、名曲ぞろいですし。このCDを聴いていると、フレンドやLS、パーティで巡ったミッション、クエストなどなど、いろんな思い出がよみがえりますね。

Osho：新旧の感慨深い曲が勢ぞろいといった感じですな～。ということで今回は、8周年記念サウンドトラック特集です！　このCDに収録されている全25曲＋αの解説＆各曲に宛てられたユーザーコメントを紹介！　さらに、パラダイスで＋αのあの曲をチェック（笑）。

FINAL FANTASY XI 8th Anniversary Memories of Dusk and Dawn

●スクウェア・エニックス／発売中／¥1,800（税込）



2月26日から13日間、スクウェア・エニックス メンバーズを対象に行われた、「ファイナルファンタジーXI楽曲投票」。その結果をもとに作られた、『FFXI』のベストコンピアルバムがこの「FINAL FANTASY XI 8th Anniversary Memories of Dusk andDawn」だ。また、ファン投票から選出された25曲に加え、『FFXI』サントラ初となる「POL OPENING」＆「POL WINDOW」も収録。8周年にふさわしいサントラCDとなっている。

人気投票TOP2はこの曲!!

1 Ragnarok

Where BGM? アトルガンミッション「少女の決意」など (2:53)



その名のとおり「神々の戦い」を彩る壮大な曲！

ランキングに入るだろうとは予想してたけど、まさか1位だとは。

イントロが熱いですしね！　あとは、これが流れるシチュエーションの効果も大きそう。俺が大好きな過去ウィンダスクエスト「星月、その姿は」でも流れるんですが、「少女の決意」に負けずと劣らない強烈なインパクトがありました。

User comment ●あのアトルガンミッションの最終バトルで苦労に苦労を重ねて倒したことを思い出します。アフマウが体当たりでガルカを跳ね飛ばしたのが、衝撃的でしたwww　●この曲を聴きたくて何度もBFいきましたw　やらなきゃ！　死んでも起き上がらなくちゃ！　ってワクワクさせる曲でした。　●憎たらしいほどに堅かったアレキサンダーを思い出します。　●最初の部分がもうこれで盛り上がらなければ何で盛り上がるのかと思うぐらい名シーンと合わさって熱くさせてくれるので大好きです！　●長い物語がもう終わってしまうんだなぁという印象が強く残るような曲だと思いました。　●初めて聴いた瞬間脳天まで鳥肌が立ったほど大好きで思い入れのある曲です。

2 Fighters of the Crystal

Where BGM? クエスト「神威」など (3:32)



クリスタルより生み出されし5人の戦士に挑む

ジラートミッションに出現する、クリスタルの戦士（そのまま）のテーマBGMですな。「神威」といえば、「ジョブ2009【下巻】」のなかでジョブ被りナシで「神威」に突入したのが記憶に新しい。

苦戦することもなく、サラリと勝てたのは驚いたッスね。旅団も強くなったもんだ（´ω｀）

User comment ●フレと一緒に「神威」を企画して、ほとんど初心者ばっかりだったけど、どうにかクリアできたいい思い出が…。　●『FFXI』をプレイしていたなかでも最も熱い戦闘だったのと、フレンドやLSの人が一生懸命手伝ってくれたので一番思い出がある曲です。　●自力で人を集めて敗戦や戦術を組み直し、一度突破してるお手伝いさんのアドバイスを受けながら非戦闘時間込みで4時間近い死闘をやってましたので印象が強いです。●個人的には、「神威」に初めて参加したときのオープニングの演出と、そこにかかるこの曲のカッコよさに抱いた感動に勝るものはないです。

残りの2～20位までの曲を一挙紹介！（※2）

3 Awakening

Where BGM? 「王の間」でのBF戦 (4:55)

初めて闇の王と対峙したときに流れた、この曲には感動したな～。テンションも上がった！　（団長）

User comment ●限界レベルが55時代に何度も挑戦し、倒せた時の感動が忘れられない、最も思い出深い曲。●闇の王との熱く激しい闘いはもちろん、仲間と協力して歩んだそれまでの道程が自ずと湧き上がる、とにかく熱い一曲です。

4 Distant Worlds(Vocal. Izumi Masuda)

Where BGM? プロマシアミッション「呪縛ほどけるとき」 (5:20)

前にいたLSのみんなと、少しずつ進めてクリアしたプロマシアツアーを思い出します。　（Deeptrip）

User comment ●プロマシアミッションのEDを締めくくる一曲として強烈に心に突き刺さりました。この曲を聴くと、プロマシアミッションすべてをリーダーとして、新しいミッションが実装される度に、街頭で叫び仲間を募り、見知らぬ新たな仲間と手探りのまま難関に挑み、そしてそれらを乗り越えてきたこと。そして、魅力的なキャラクターが織り成す、ヴァナ・ディールという世界の核心へと迫る重厚な物語。増田いずみさんの歌声と、聴きなじんだ「石の記憶」のメロディが、そのすべてを思い出させます。時が過ぎた今でも、この曲を聴くと思わず涙してしまいそうになります。それくらい好きです。私の人生のなかでもこれほど感動できる曲はほかにないでしょう。

5 The Sanctuary of Zi'Tah

Where BGM? 聖地ジ・タ (4:14)

『FFXI』のフィールド音楽は、基本的に街の隣のエリアしか流れないハズなんですが、ナゼかここは流れるんですよね。不思議。　（団長）

User comment ●森林のフィールドとも相まって『FFXI』で一番落ち着きます。昔はボヤーダでのパーティも多く、この曲を聴いていたくて、ボヤーダに入りたくありませんでした。ボヤーダも好きですが（笑）。

6 Clash of Standards

Where BGM? 過去エリアのフィールドでのパーティ戦闘 (1:32)

アルタナミッションで、この曲をバックにチョコボが爆走するシーンはかっこよかったです！　（団長）

User comment ●『FFXI』の曲はどれもゲームのイメージをマッチングしていて最高です！とくに「Clash of Standards」をはじめて聴いたときは鳥肌がやばかったです＾＾；　●なつかしくもあり、新しくもある曲で大好きです。カンパニエバトルが始まってしまうと途切れてしまうのが残念です。

7 Whispers of the Gods

Where BGM? エジワ蘿洞 (2:58)

しんみりとしてやさしげな曲。ここの池を覗くとランプマリモが光っててかわいいッスよ。（Deeptrip）

User comment ●特に意味もなく竿を持って、ランプマリモを釣りに行く事があります。なんとなく雰囲気が好き。●『アトルガンの秘宝』のプロモーションに使われていて、店頭で見入って発売前に期待感をものすごく増幅されました。　●レトロな感じが漂っていて好き。

8 Ronfaure

Where BGM? 東ロンフォール、西ロンフォール (4:41)

ベタですが、初心者のころ、ガルカをオーク族と間違えてホンキで逃げたことがあります。（Deeptrip）

User comment ●バストゥークから冒険を始めた私が低レベルながら単独で騎士の国サンドリアを目指して旅立ち、恐ろしい砂丘を通り抜け、始めて目にするオークに追いかけられながらようやく辿り着いたロンフォール。安堵と共に聴こえてきた「Ronfaure」に感動し、涙が溢れてきた忘れられない曲です。

9 Kazham

Where BGM? カザム (2:40)

カザムといえば、オポオポを見た団長が「オスラに違いない」と言っていたことを思い出します。（Osho）

User comment ●とても街の音楽とは思えないほどのドラマティックな曲調で、『FFXI』のなかでは群を抜いて一番好きな曲です。　●『ジラートの幻影』発売前のライブカメラの中継でカザムの風景と曲が流れ、その曲が風景に加え、初めてエリアが広がるという期待感に満ち溢れていたその時の気持ちと合わさってとても感激したのが強く印象に残っています。

10 Onslaught

Where BGM? プロマシアエリアのフィールドでのパーティ戦闘 (2:07)

ウルガラン山脈の「とてとて」のタウルス族に襲われたときの絶望感が……。　（団長）

User comment ●通常戦闘曲のかっこよさに惹かれました。●戦闘BGMでは断然好きです。　●初めて聴いて、鳥肌が立った曲は、どうしても外せません。



アナログ(LP)盤も限定発売！

アナログレコード盤「FINAL FANTASY XI W/F：Music from Vana'diel」が、スクウェア・エニックス 公式ショッピングサイト「スクウェア・エニックス e-STORE」にて、完全生産限定で発売！　収録曲は初期3国の楽曲を含む8曲。なお、予約受付期間は5月12日～31日までなのでお早めに！　詳しくはコチラ→http://store.jp.square-enix.com/detail/SE-M0003

※1『ファイナルファンタジーXI ヴァナ・ディールコレクション2』PS2版、Xbox 360版、Windows版（Windows版のみオープンプライス）
※2：21～25位の曲＆POLの曲は順不同

11 A New Horizon - Tavnazian Archipelago

Where BGM? ルフェーゼ野、ミザレオ海岸 (3:34)

プロミヴォンを乗り越えて、タブナジア群島に到着したときは感動しましたなぁ。 (Osho)

User comment ●数々のミッションをこなし、初めてタブナジアに行き、耳にした音楽で、風景の綺麗さと一緒に感動した音楽だから選びました。 ●うちのばあさんは「A New Horizon - Tavnazian Archipelago」がお気に入り。本人は曲名は知らないみたいですが、私の車に乗ると「いつものっ」って言って聴いています。

12 Belief

Where BGM? ジラートミッション「宿命の座」 (3:29)

じつはまだ「宿命の座」クリアしてないんですよね。でもなぜか知っている、この曲。 (Deeptrip)

User comment ●ゲーム中では忙しくて落ち着いて聴けない状況だったはずなんですがなんか好きです。船宿でたまにきいてみたりしてます。 ●こっちがラスボスですよ！「神威」で満足しないで……！

13 Selbina

Where BGM? セルビナ (2:11)

初めて見る機船に、すごく興奮したのを覚えています。あとは、ゴブリンに追われる冒険者も。 (Osho)

User comment ●ゴールドラッシュさながらに冒険者で賑わい活気のあったセルビナと眩しい砂丘が目に浮かぶ思い出深い一曲です。 ●最初にたどり着いた異国の地。サポジョブ取りが懐かしいです。 ●この頃からパーティプレイが始まり、この町にたどり着いたときの感動は今でも忘れません。どこか懐かしく暖かい、そんなこの曲が大好きです。

14 Mercenaries' Delight

Where BGM? アトルガンエリアのフィールドでのパーティ戦闘 (1:59)

これを聴くと、メリットポイント稼ぎに奔走していた時期を思い出します。 (Deeptrip)

User comment ●バックの笛の音がいい感じでテンポを上げています。

15 Autumn Footfalls

Where BGM? 東ロンフォール〔S〕 (2:39)

「Ronfaure」と同様に落ち着いた雰囲気がイイですね。レディバグの上翅狩りも進むってもんだ！（団長）

User comment ●最初のディスクの「Ronfaure」が緑芽生える春とすれば、こちらは晩秋。どちらも好きです。 ●憂いを感じるなかにも希望を感じる曲。 ●過去のフィールド曲のなかでもとくに耳に残り、ときどき口ずさんでしまうくらいメロディが気に入ってます。

16 Rapid Onslaught -Assault-

Where BGM? アサルト中の戦闘音楽 (2:35)

クリアするぞー！ って気になる音楽です。アサルト中は、ずっとこの音楽でいいのに。 (Deeptrip)

User comment ●アサルト用のBGMはちょっと焦燥感があって、時間制限コンテンツでのあせりをさらに強調してきます。でもそこが慣れていてもだらけさせない緊張感に繋がってとても心地よいです。

17 Jeweled Boughs

Where BGM? ワジャーム樹林、バフラウ段丘 (4:12)

ロンフォールなどとはまた違う、わずかに紅葉した新しい大地にテンションが上がりましたなぁ。(Osho)

User comment ●冒険を始めて間もない頃、LSの皆にアトルガン皇国への渡航状の取得を手伝ってもらい、ついに辿り着いた新たな街。その外に広がる美しい紅葉の森「ワジャーム樹林」とこの曲が、ワクワクする心と相まって印象に残っています。今でもワジャーム樹林、バフラウ段丘へ来た時には時間も目的も忘れて聴き入ってしまいます。

18 Depths of the Soul

Where BGM? プロマシアエリアのダンジョンでのパーティ戦闘 (2:28)

よく聴いた！ プロミヴォンとかフォミュナ水道とか礼拝堂とか！ もうつらかった（笑）。 (団長)

User comment ●この曲を聴く為にわざわざ武器を構えていました。

19 Vana'diel March #4

Where BGM? 『アトルガンの秘宝』インストール後のタイトル画面 (2:03)

じつは、サラヒムセンチネルの社歌にも使われている曲なんですよね。アブクーバ……（涙）。 (団長)

User comment ●『アトルガンの秘宝』をインストールしたときのわくわくが今でもよみがえります。

20 Gustaberg

Where BGM? 北グスタベルグ、南グスタベルグ (4:12)

もともとバストゥーク国民だったので、この音楽はふるさとーって感じがしますな（´∀｀） (団長)

User comment ●BF戦が終わって帰るときは、この曲を聴きたくてあえて徒歩で移動しています。 ●そういえば、ここでフレに放置されたっけなぁw ●聴く度にバストゥーク所属で始めた八年前のワクワクした記憶を一瞬で呼び覚ましてくれる。

Vana'diel March

Where BGM? タイトル画面など (2:54)

『FFXI』といえばコレ！ 今でも、タイトル画面で放置していれば聴くことができます。 (Osho)

User comment ●「Vana'diel March」を聴くと、ゲームを始めた当初のワクワクが蘇ります。 ●これから体験する冒険や出会い。『FFXI』がある生活を象徴する思い入れ深い一曲です。 ●『FFXI』の歴史や思い出を語るなら絶対外せない一曲だと思います！

Battle in the Dungeon #2

Where BGM? オリジナルエリアのダンジョンでのパーティ戦闘 (1:17)

クロウラーの巣やエルデューム古墳で、レベル上げをしていたころがなつかしい。 (Deeptrip)

User comment ●やはり冒険中、一番良く耳にするのは戦闘中の音楽であり、最も気分も高まるのでやはり好きですね。 ●初のパーティ戦で流れてくる曲「Battlein the Dungeon #2」を聴いていたら全滅の危機に陥ってしまったのもいい思い出。

Shadow Lord

Where BGM? デュナミスなど (1:28)

ば———おっ……。ば———おっ……。俺の希望したレリック防具だけがでない！ (Deeptrip)

User comment ●デュナミスにふさわしい音楽だとおもいます。 ●すべての楽曲を視聴させて頂き、冒険者としてもとても好きな楽曲を選ばせて頂きました。

The Cosmic Wheel

Where BGM? 西サルタバルタ〔S〕 (3:54)

こののどかな曲に、カンパニエバトルの音楽が割り込むのが、戦争なんだなって気がします。 (団長)

User comment ●現代とは違うけれど、どこかあの時の光景を思い出すメロディ。●タルタルの悲しみと復興への希望が見事にミックスされた素晴らしい曲です。

On this Blade

Where BGM? 過去エリアのダンジョンでのパーティ戦闘 (2:06)

この曲もイベントとかでよく聴きますな。今にも激しい剣戟（けんげき）が聴こえてきそう。 (Osho)

User comment ●戦闘したくなるようなテーマで最高 ●あまり聴くことがないのですが、フィールドの曲よりこちらの曲が好きです。フィールドの曲もそうですが、割と緊迫感のある曲だと思いました。

POL OPENING

Where BGM? 旧バージョンのPOLビューアー (0:54)

なつかしすぎて涙が出そう（笑）。たまに、無性に聴きたくなるときがあります。 (Deeptrip)

POL WINDOW

Where BGM? POLメニュー画面 (1:50)

昔はバージョンアップのたびに、POLチャット画面で聴いてたなぁ。 (団長)

旅団感想会 音楽でよみがえる懐かしき想い出

あぁ～、やっぱり『FFXI』の音楽はいいな～。8年やり続けてるけど、いまだに聴くたび感動する曲とかも多いしね。とくに「Awakening」は、闇の王と戦ったときのことを思い出しますね。苦労したなぁ（*´ー`*）←遠い目。

ですな～。おいらは、やっぱり「Gustaberg」。バストゥーク民として、どうしてもこれは外せませんな！ グスタベルグの荒野に沈む夕日を見ながら、レベル上げをした日々。懐かしい！

ゲームミュージック



目をつぶって



編集長:Uri きまぐれ 電撃の旅団編集新聞 **旅団パラダイス プチ** 記者 Deeptrip Osho

『FFXI』のサントラ初！ Play Online のあの2曲を収録！

まさかPOLの曲が入ってるとは思いもしなかった。しかも2曲も！

今では、ゲーム中に聴くことが難しい「POL OPENING」の収録は、うれしい限りッス。しかし、この曲を聴くと昔流行った、あのFlashを思い出しますね（笑）。

あぁ、あれは秀逸でしたな（笑）。んでは、サントラ収録記念として、その歌詞を紹介しておきますか！ みんなも歌ってみよう（?）。



◀現在では、PS2版限定でイントロのみ聴ける。

『POL』といえば…

これは、ネット上の掲示板で、『POL』の起動音を文字にするという活動があり、そこで表されたもの。それをもとにFlashアニメが作られ、話題を呼んだ。

なつかしのあのFlashでは

(;´Д`)イェ～エェエェェ……(こんき～ん　こぉん・・・)
(;゜Д゜)ヲィ～ヲィィ～イィィィ～　(;´Д`)ィィィ・・・
だんっだ、だんっだ、だららららっ!
どぅっだだらだ、どらだった　どぅっだだらだ、どらだった
どぅっだだらだ、どらだった　どぅっだだらだ、どらだった　(・∀・)しゃらーらっ!
ゴォオ(;゜Д゜)ハッ!　ズズ(;゜Д゜)ハッ!　(;゜Д゜)ハッ!　ズズ(;゜Д゜)ハッ!
ゴォオ(;゜Д゜)ハッ!　ズズ(;゜Д゜)ハッ!　(;゜Д゜)ハッ!　ずぅ、しゅるりるりるっ!
だーった、たた　しゅぅ　ガー、だーった、たた　しゅぅ　きん、ガー、(;゜∀゜)がぼ!
だーった、たた　しゅぅ　ガー、だーった、たた　しゅぅ　きん、ガー、(;゜∀゜)がぼ!
たたしゅぅ　きん、(;゜∀゜)がぼ!　しゅぅ　きん、(;゜∀゜)がぼ!　しゅぅ　きん、(;゜∀゜)がぼ!
だだんっ!　　ブイィィィィィィィン

ファイナルファンタジーXI 電撃の旅団 編 2010 vol.1

6/4発売 ¥1,575（税込）



お待たせしました！「電撃の旅団編 2010 vol.1」の発売日がとうとう決定しました！

みんな気になる「メイジャンの試練」やカンパニエバトル&ops、新たなNM群「アビセアン」などなど、いろいろな情報満載です！ お楽しみに！

読者プレゼント 田中弘道氏のサイン入り「FFXI 8th Anniversary」プレゼント!!

電撃ゲームス&電撃PS連動企画として、プロデューサーの田中弘道氏のサイン入りCDを8名様にプレゼント！ 右の応募券と、電撃PSVol.472（5月28日発売）に付いてくる応募券をあわせて、住所、氏名、電話番号を書いて、以下の宛先へ！ 締め切りは6月10日消印有効。



宛先 〒160-8326 アスキー・メディア・ワークス 電撃ゲームス編集部 サントラCDちょーだい係まで

はみだし編集後記 ヲィ～ヲィィ～。ってなつかしいわぁ。音の文字化というより壮大な顔文字芸よね。さて、8周年おめでとうありがとうのサウンドトラック。私の好きなロンフォとルフェーゼ野の曲が入ってうれしいです。ミッションのBGMは聴かないと正直思い出せないし（-;）、過去世界は、6月4日発売の旅団本Vol.1の撮影で最近ようやく行き始めたばかりなのでわかりません><　という宣伝。グロウベルグ〔S〕は好きだと思った気がしたなぁ。1回しか通ってないけど（-;）。8年にして行ったことがないエリアがあるってどうよ？ 素晴らしいと思わんかね団長！ (Uri)

男子もやるべし!! 大ヒット乙女タイトルを姉妹がプレゼン!!

乙女的ゲームス白書

『薄桜鬼』シリーズ大特集

薄桜鬼（はくおうき）

「『薄桜鬼』のことが知りたい。私にプレゼンするように！」。突然届いた司令官からの手紙に、姉妹が全力でチャレンジ!!



イラスト／ギンカ

DATA	薄桜鬼　新選組奇譚（※）　●AVG　●PS2 ●オトメイト（アイディアファクトリー） ●¥7,140(税込)　●発売中（2008年9月18日発売）

※『薄桜鬼 ポータブル』●発売中（2009年8月27日発売）●¥5,040（税込）
『薄桜鬼 DS』●発売中（2010年3月18日発売）●¥5,040（税込）

みんな大好き『薄桜鬼』♥

ニコ：みんな司令官さんからの手紙見た？「『薄桜鬼』についてプレゼンしろ」だなんて、ずいぶん唐突じゃない？

ジャー子：なんか、4月に始まったアニメ版「薄桜鬼」を見て、急にハマったらしいよ。で、原作についても知りたいんだと。

しづゑ：へ～。いいわ！　受けてたとうじゃない!!『薄桜鬼』初心者な司令官に、私達が誠心誠意プレゼンしてあげるわ。

六花：司令官さんには、ぜひゲームもやっていただきたいですものね♥　私達も大好きなソフトですし。ちょうどいいですわ。

みみみ：超イケメンの新選組隊士達との恋は、ぜひ司令官も味わうべきだよね！　この萌えを司令官さんにも分けたる～。

いつき：純粋に物語としても楽しめるから男性にもオススメだしな。これを機会に、司令官さんにもハマってもらっちゃおうぜ。

why?『薄桜鬼』シリーズが乙女に絶大な人気を誇る理由（わけ）

壱 カズキヨネ氏が描く超美麗な男性達♥

ジャー子：『薄桜鬼』といえば、カズキヨネ氏の描くキャラ達は外せない！　繊細で華やかなだけじゃなく、戦闘シーンの迫力もすごい！ひと目見たら惹きつけられちゃうんだよね♥



▲イラストから、登場人物達の息遣いが聞こえてきそう……。いつまでも見ていたいっ！

弐 実力派声優陣の迫力の演技にウットリ♥

しづゑ：乙女ゲームに声優さんは欠かせないわ！　特に『薄桜鬼』は超有名な実力派キャストぞろい♥　もう愛する原田さんにささやかれるたびに、私なんて腰が砕けそうだもん。プレイ中は、一言一句逃さないよう、ヘッドホン着用がオススメよ♪

参 新選組の"if"が描かれる驚きの物語展開!

ニコ：史実をベースにしながらも、さまざまな"if"が楽しめる、奥深い物語もポイントよ。歴史では悲しい最期を迎えた彼が、主人公とどんな未来を歩むのか。隊士ごとに異なる展開が楽しめるから、何度もプレイしてね。



▲主人公を狙う"鬼"と呼ばれる人達も登場するわ。彼らは敵だけど、それでも気になっちゃうほど魅力的なの!!



◀物語中、ある薬で"羅刹"と呼ばれる状態に。白髪姿もドキドキしちゃう♥

姉妹がオススメ『薄桜鬼』攻略キャラの魅力

攻略キャラとなるのは、個性派ぞろいの新選組隊士5人&鬼の首領・千景。誰と恋するか迷っちゃうほど魅力的な男性陣を、彼らを大好きな姉妹が思い思いに語るわよ♪

土方歳三（ひじかたとしぞう）
CV:三木眞一郎

みみみ：土方さんハァハァ！　黒髪ロン毛フェチなので、立ち絵を見たときから、土方さんのポニーテールの結び目に釘付けでした。超綺麗。てゆーか土方さんの髪って、まるで濡れているようにツヤツヤで、さらに手触りも超やわらかそうなんだよね。もしもわたしが新選組隊士だったら、この髪を見ただけで一生付いていくことを決めるわ。だって、美しい髪は美人の象徴だし！　土方さんの場合は美しいだけじゃなくて心もまっすぐだし！　ああもう、好き!!





◀紫の瞳がミステリアス!!



▶わたしが愛した結び目!!

沖田総司（おきたそうじ）
CV:森久保祥太郎

いつき：『薄桜鬼』の沖田は、超ド級のSっ子。主人公にも平気で「殺すよ」なんて言うんだ。でも一方では突然スネてみせたり、子供じみたイタズラをして土方さんを困らせるなんてことも。そのアンバランスで危うい雰囲気に、つい目が離せなくなっちゃうんだよな。





◀子供相手でも、カチンときたら本気で怒る沖田……。

斎藤 一（さいとう はじめ）
CV:鳥海浩輔

六花：とっても落ち着いていて、そばにいるだけでほっとできる安心感を与えてくださいます。でもネコをマジメに説得しようとしたり、一生懸命ゆえに天然な部分もあるんですわ。そんな部分を見たら、思わずキュンとするに決まっているじゃないですか!!





◀もちろん、真剣なお顔も魅力的ですよね♥

藤堂平助（とうどうへいすけ）
CV:吉野裕行

ニコ：平助君は、ちょっぴり無鉄砲な面もあるけど、いつも元気なムードメーカーなのよね。彼の笑顔は、見てるだけで癒されちゃうわ。ちなみに個人的にオススメシーンはある理由から主人公が彼を叩くところ。ぶたれた彼の顔がカワイイと思ったのは秘密よ♥





登場人物紹介

謎の司令官さん　人からはよくドSと言われますが、総司君、僕を殴ってください。

長女●クリスチーネ・ジャー子　ちーちゃんはどの妹よりかわいい！　なんて怖くて言えません。

次女●ニコ　みなさんも、お気に入りのキャラに恋文を書いてみてね☆



恋はできませんが 近藤さん&山崎さんが熱いです

六花：恋のお相手になるのは下でご紹介している6名ですが、ほかにも新選組の隊士達はたくさん登場するんですわ♥　豪快な性格の永倉新八さんや穏やかな山南敬助さんなど、有名どころはほぼ勢ぞろいします。そのなかで私が推したいのは新選組の要である近藤勇局長と、組織を影から支える山崎烝さん！　近藤さんは組織の長にふさわしい、懐の広さと優しさを持ったお人です。ある理由から新選組と一緒に行動することになった主人公に金平糖をくれたりと、最初から親切にしてくださるのです。彼の人柄にひかれ、土方さんや沖田さんが新選組のために働くのもよくわかる気がします。そんな近藤さんのオススメシーンは、隊士達を逃がすために新政府軍に投降する場面。行けば死ぬとわかっているのに、最後まで穏やかで主人公を気づかう優しさに泣きそうになってしまいます。男性というよりも、人間としてステキな方だなと思いますわ。またここで見られる土方さんとのやり取りも、2人の絆の強さが垣間見えていいですよ。一方の山崎さんは、監察方の忍びなのでなかなかお会いすることはありません。でも隊士や主人公がピンチのとき、さっそうと駆けつける姿はヒーローみたいでカッコいいのです。しかも、黒装束で!!　新選組の羽織姿もステキですが、忍び姿はストイックな感じがして別の魅力がありますよね♥　職務に忠実でマジメな彼ですが、仲が悪い沖田さん相手だと口ゲンカをするなどちょっと子供っぽい部分も。そこでのやり取りは、猫と犬がじゃれあっているっぽくてほほえましいです。なかなか聞けない彼の想いを知れるのもポイントが高いですわね。



新選組局長
近藤 勇（こんどう いさみ）

◀近藤さんは暖かくて大きくて、まるでお日様みたいな存在ですわ。



新選組監察方
山崎 烝（やまざき すすむ）

▶こっそり助けてくれる彼に、何度ときめいたことでしょうか♥

彼らの生き様もお見事ですわ!!



SDになった隊士がとってもキュート♥♥

いつき：本編『新選組奇譚』やファンディスク『随想録』も好きだけど、オレの一押しは5月13日に発売されたミニゲーム集『遊戯録』♪　チビキャラになった新選組と、ちょっぴり不思議な体験ができるんだぜ。凛々しい隊士達も捨てがたいけど、小さい彼らとの物語も、ぜひ体験してみてくれよな。

1 とにかく見た目がカワイ過ぎ♥

いつき：『遊戯録』は、主人公を含めた登場人物達が、全員チビキャラになっちゃうんだ。もちろん"鬼の副長"こと土方さんだって、愛らしい2頭身に！　イタズラをした沖田に怒るときも、"プンスカ"って擬音が聞こえるんじゃないかってくらいカワイイんだぜ♪　キュートすぎて萌え死ぬ～!!

▶その内容は、全然"カワイイ"とはいえない沖田のイタズラ。だけど、こんな姿で言われたら、思わず許しちゃうかも!?



2 コミカルなやり取りに萌える!!

いつき：物語はギャグ満載で、展開に合わせて登場人物の表情がコロコロ変わるところもオススメだぜ。小さくなったぶん、みんなオーバーリアクションだから、今までのシリーズを遊んだことがある人から見たら、普段の隊士達とのギャップに驚いちゃうんじゃないかな。でも、そこがまた萌えるから!!　不マジメな沖田に怒る山崎、なんて本編だったらものすごく緊迫しそうなシーンも、『遊戯録』なら微笑ましくて、きっとなごんじゃうはず♥　普段なら見られないような隊士達を見るチャンス！　ぜひ遊んでみてほしいな。



◀クールな斎藤さんの、こんな表情も。うう、何度見てもカワイイ。

意外な一面に胸キュンの嵐♥



コミカライズも超萌える!!!!!

みみみ：「シルフ」で連載中のコミック版「薄桜鬼 巡恋華」では、隊士と千鶴が心を通わせるまでのやりとりが楽しめるの！　ちなみに本作は、各隊士の物語を別々の作家さんが描くオムニバス形式。どの作品も超ステキなんだけど、わたしのオススメはやっぱり個人的最萌えキャラである「土方歳三篇」♥　人気漫画家・RURUさんによる、繊細かつ流麗なタッチで描かれた土方さん……その美しさといったらもう！　辛抱たまらない!!　コミックをおかずにして、白米を3杯は食べられる勢いだよ!!　あ、ちなみにコミックでは、倒幕後に土方さんが旧幕府軍として会津を目指すところまでが描かれているの。その途中で近藤さんと別れるシーンは、わたし史上最高の男泣きシーンといっても過言ではない感じ！　「萌えすぎて泣く」というのは、今まで生きてきたなかで初めての体験だったかもしれない……♥　というわけで『薄桜鬼』シリーズ入門編としてもオススメの本作、みんなもぜひぜひチェックしてね。そして見事にハマったら、わたしと一緒に「コミックスの巻頭に付いているピンナップの土方さん、萌え～♥」って語り合おう!!　みみみとの約束だゾ☆

みみみが選ぶ土方編お気に入りシーン



①カステラに舌鼓♥

◀おみやげでもらったカステイラをもぐもぐする土方さん。カステイラ、好きなのかな？　もっと食べさせてあげたい!!



②千鶴の血を……♥

▶羅刹化して血に飢えた土方さん。千鶴の血を飲んじゃいます……横顔キレイすなぁ！



③後編の扉絵!!!

◀扉絵の土方さん。万感の想いが込められた切なさ満点のイラスト、大きく見せられないのが超残念だよ!!



薄桜鬼 巡恋歌①
発行●アスキー・メディアワークス
定価●¥630（税込）

原田左之助（はらださのすけ）
CV:遊佐浩二

しづゑ：女の子に優しいフェミメンの原田さん♥　そんな人柄にも、私のハートはキュンなんだけど……、それ以上に萌えるのが彼の衣装なの。飾りや刺繍などはほとんどなくて、パッと見はシンプルな服装。でもよく見ると羽織がボレロ風だったり、サラシが紅白だったり、こだわりを感じるのよね。コスプレイヤーの私にとって、オシャレな男子はそれだけで好感度大♥　露出度高めなところもオイシイわ!!　その腕で、私を抱きしめて！　銀河の果てまでー!!





◀胸板の厚い男子。素敵。



▶腕の筋肉も素敵よね！

風間千景（かざまちかげ）
CV:津田健次郎

ジャー子：新選組と敵対する鬼の一族の青年。人外の力を持っているから、土方さんや沖田さんといった名だたる剣士も太刀打ちできないほど強いのよね。そのせいもあって、上から目線の発言が多いわ。それが津田さんの低音美声と相まって、すご～くカッコいい。



千景様名(?)言集

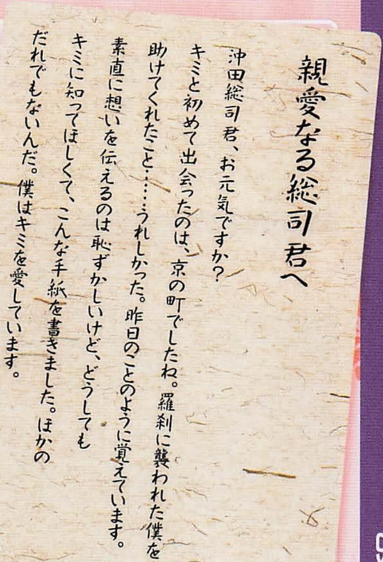
- お前を連れていくのに、同意など必要としていない。
- ふさわしい者に利用されてこそ真価を発揮するのだ。

見事なオレ様発言にホレる♥

そして!!!
『薄桜鬼』にハマったあとは

その想いを恋文につづるべし!!!

六花：『薄桜鬼』にハマったあとは……ぜひその想いを恋文にしたためなくてはいけませんね。
みみみ：え、そうなの？　そういうもの？
しづゑ：ウッソー、みみみ知らないの～？　お気に入りの便せんに切ない胸のうちをつづることで、恋心を昇華させるのよ！　で、書き終わったら「電撃Girl's Style」の人気読者コーナー「恋文に想いを乗せて」に送るの!!　毎号、いろんな恋文が掲載されていて、さらに隊士達からのお返事コメントももらえるんだから♥
いつき：おー、すごいな！　オレも書くぜー!!
ニコ：いっちゃん、恋文を書くときのお作法はわかっているかしら？　まず、文字は丁寧に書くこと。そして、お手紙はたった1人に宛てて書くこと……。よくばっていろいろな人に愛をささやいても、想いは伝わらないわ。
六花：ところで、お姉ちゃん達、これを見てくださいな。いつのまにか机に、司令官さんの書いた恋文が置かれていましたわ……。
みみみ：わたし達の会話を聞いて、そっとしたためたんだね。司令官さんったら☆
ニコ：それにしても、この内容は……ないわ～。



親愛なる総司君へ

沖田総司君、お元気ですか？
キミと初めて出会ったのは、京の町でしたね。羅刹に襲われた僕を
助けてくれたこと……うれしかった。昨日のことのように覚えています。
素直に想いを伝えるのは恥ずかしいけど、どうしても
キミに知ってほしくて、こんな手紙を書きました。ほかの
だれでもないんだ。僕はキミを愛しています。

あ、なんか気持ち悪い…

▲和風の作品なので縦書きな点は評価。でも、横読みで「沖田好きだ」って何なの？　ふざけてるの？



三女●みみみ
「土方さんと24時間一緒♥」みたいなゲーム、出ないかなぁ……。



四女●しづゑ
新選組の羽織もカッコいいけど、洋装もいい♥　コスプレも悩むわ。



五女●いつき
男の生き様って、やっぱりカッコイイよな！　ホレボレするぜ!!



六女●六花
新選組関連なら、マンガも小説もゲームもなんでも大好き。

『ペルソナ』シリーズディレクター 橋野桂の

制作コミュコラム

Pの奇蹟



連載3回目となる今回は、『ペルソナ』シリーズにおけるヒロイン像の真実に迫る！

ペルソナ3ポータブル			
発売中(2009年11月1日発売)	UMD版:¥6,279(税込)／DL版:¥4,980(税込)		
PSP	ジャンル	RPG	SF
	メーカー	アトラス	冒険
	備考	プレイ人数:1人用	育成

MIRACLE AT PERSONA

File 03 『ペルソナ』流 ヒロインの描き方（『P3』編）

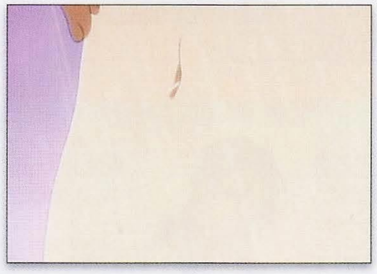
ヒロインは決めるのではなく プレイヤーに決めてもらう存在

テーマは「ヒロイン」ということですが、じつは『ペルソナ3』でも『ペルソナ4』でも、ヒロインは誰にしようかという議論を行ったことはなかったりします。というのも、ゲーム中の主人公の意思決定をできるだけプレイヤーに委ねる形を提供したいし、恋愛対象としてのヒロインということであれば、『3』も『4』もコミュというシステムがあり、恋人関係になるキャラはある程度プレイヤーが自由に決められるようになっているからです。逆に、性格や容姿、設定などで選択肢の幅が増えるように、いろいろなパターンのヒロイン候補を作り出すことに注力しました。そのなかで、プレイヤーそれぞれにお気に入りのヒロインが見つかれば一番楽しいのではないかと考えています。そもそも『ペルソナ』シリーズの恋愛イベントは、あくまでメインストーリーにおけるサブ的な要素としてあるからこそ映えると思うので、物語自体には深くかかわらせたくないと考えています。

『3』にはアイギスというヒロインがいますが、これは“物語上のヒロイン”であって、プレイヤーが選ぶ“恋人”とは、また異なる存在だと思っています。

と、ちょっとお堅い制作話を書き連ねてみましたが、恋愛関連のイベントは、高校時代に起こってほしい妄想も入っていたりします。共通の目的に向かうなかで結ばれる2人、例えば“文化祭で一緒に作業していたら自然といい雰囲気になっちゃった”なんてイベントがあったら楽しそうじゃないですか。そういう雰囲気をゲーム中でも再現できれば──『3』で例えれば、シャドウを倒すという共通の目的に向かう仲間の誰かと恋人関係になり、そして全員でタルタロスに向かう途中にそのキャラがチラッと主人公のほうを一瞬振り向くとかできたら、ささいなことですがかなりテンションが上がると思うんですよね。こういうのを、地味に入れていきたい（笑）。

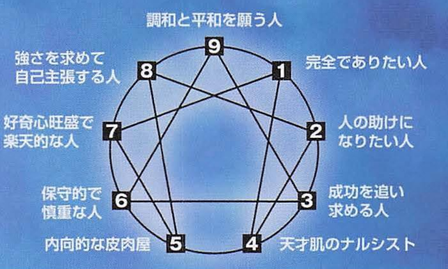
恋人といえば、クリスマスイベントがゲーム中にありますが、実は初期の『3』は現在のものよりもかなり過激な内容でした。初期の『3』では、クリスマスを過ごしたあと一緒にベッドで寝るという描写があり、しかも「釣りバカ日誌」のあのシーンのように、波がザパーンと来るカットまで検討していました。実際にそれで遊べるところまで作ろうとしたのですが、スタッフからに“ファンはこんな表現絶対許さない”と怒られ、全面カットに。当時はどこまでが許されるのかわかっておらず、RPGというよりTVドラマなどのイメージで制作していたので、過激な表現が多い作品だったと思います。



◀ゆかりのシャワーシーンも当初のものから大幅カットに。これでゲームではお尻がNGだと勉強しました（笑）。

“エニアグラム”で分類された『P3』のキャラクター設定

『P3』のキャラクターはおかげさまで、多くの方に愛してもらえてうれしい限りですが、制作時はすごく不安だったことを覚えています。というのも、それまでは『真・女神転生Ⅲ』のようにキャラより世界観を全面に押し出す作品に携わってきたので、私自身にキャラを生かすドラマ作りの経験がないまま開発がスタートしたためです。ただ、経験がないからといって勘で作るのも危険です。そこで助けになったのが、ベストセラーにもなった「9つの性格」という書籍でした。これは人間は大別して9つの性格に分類できるというもので、その9つの性格を参考にして『3』のキャラは生まれました。おかげでいろいろなパターンのキャラを盛り込めたのではと思っています。



エニアグラム性格論とは？

円周を9等分した図形に、大別した人間の性格を当てはめ、性格分析を行うという理論。自己認識とその傾向を知る指針として、さまざまな場で活用されている。

1	桐条美鶴	正義感が強く、正しさ、公平さを重んじ、嘘や卑劣な犯罪を嫌う完全でありたいタイプ。
2	山岸風花	他人の弱い気持ちに対して理解を示す和みキャラクターで、人の助けになりたいタイプ。
3	真田明彦	表面上は冷静沈着だが、中身は野心家であり情熱的な、成功を追い求めるタイプ。
4	タカヤ	直感と感覚で動く人間で、25時(影時間)のキングを気取る。自分を特別な人間と思うタイプ。
8	伊織順平	強がりな性格で、自分の力を誇示することに注力する、強さを求め自己主張するタイプ。
9	岳羽ゆかり	調和を好む優しい女性だが葛藤を嫌うがゆえに優柔不断な面も。調和と平和を願うタイプ。

岳羽ゆかりのヒロイン像

『P3』を象徴するヒロイン

実は、ゆかりは開発当初スタッフからの評判が悪かったキャラでした。ちょっと口が悪いというのもあったのですが、なにより陰口を言うという部分が不評だったみたいです。当初は、陰口を言うシーンが多かったのですが、製品版ではかなり減らしています。不評だったというのもありますが、少なくても十分強い印象を持たせられると判断したからです。ただ、そういう部分ってすごくリアルでおもしろい要素だと思うんです。実際に陰口を言ったことのない人を探すほうが難しいでしょう。個人的にはお気に入りのキャラですし、『3』を象徴する登場人物になったと思います。

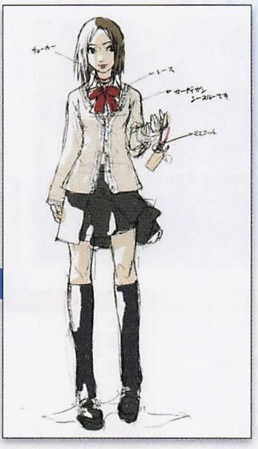


▶強がっている部分と弱い部分がうまく共存した、最も女子高生らしい女子高生キャラになったと思います。



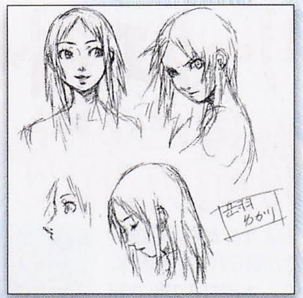
第一稿

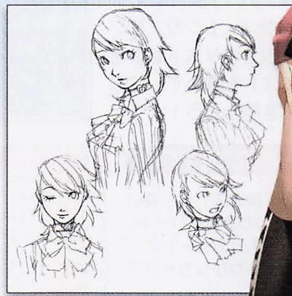
ゆかりは、副島に最もリテイクを出したキャラクターです。複雑な家庭環境を持つキャラですが、その影を全面に出してほしくはなかった。明るい高校生活を送ろうという雰囲気がほしかったんです。



第二稿

服装についてもリテイクを出しましたね。最初は普通に制服を着ていたのですが、高校生らしいがんばったおしゃれ、着飾りを見せてほしいと注文したのを覚えています。





▲▼影の多かった表情も明るいものに。大きく変わったキャラですね。



桐条美鶴のヒロイン像

キーワードは“高嶺の花”



家柄もよくて美人で生徒会長で、というキャラクターとしての記号を直球で狙って作ったキャラです。自分のやるべきことがしっかりと見えているキャラなので、やや冷徹な部分もありますが、時折見せる高校生らしい一面で情の深さを表現しています。ゲーム的に欠かせない高嶺の花的なヒロインになってくれました。



◀近寄りがたい、雲の上の存在として生まれた、ザ・女生徒会長なキャラです。





ゲーム冒頭の美鶴の優先順位は父親が第一で、彼の行動を助けるのが生きがいです。それを重視するあまり、冷酷に振る舞うシーンが多いですね。それもあって、初期段階から鋭い目つきをしており、イメージも変わっていません。



橋野 桂 Katsura Hashino

現在、開発チームは、一風変わったオリジナルタイトルの総仕上げをしている最中。それとは別にRPGのタイトルも着々と進んでいます！ 世間はGWだったらしいけど……。

山岸風花のヒロイン像

『P3』に欠かせない戦闘の実況役

『P3』を作るうえで、どうしてもやりたかったことの1つが“戦闘の実況”でした。そして、実況としてずっと声を聞くなら、男性より女性のほうがいいだろうということで生まれたのが風花です。戦闘パーティを包む声は、声優の能登麻美子さんに演じてもらって、特徴のあるヒロインの1人に仕上がったと思います。



◀「9つの性格」も参考に作られたキャラクターです。「人の助けになりたいタイプ」が実況役にピッタリだったのも大きいですね。







もっと儚げにと注文した風花。ボツ案は、のちに生徒会書記になりました。



Pの軌跡
電撃PlayStation Vol.472（5／28発売号）では『P4』のヒロインたちを解説!

Pの軌跡
次回のテーマ
「制作体勢」
電撃ゲームスVol.10にて掲載予定!

ストーリークエストをクリアして真の物語完結を目指せ!!



エンディングを迎えたあとも、配信クエストで新たな物語が綴られている本作。今回はそのなかから、本編のその後を知ることができる「ストーリークエスト」について解説！　全部で27個あるストーリークエストは、大きく5つのエピソードに分けられる。以下のリストを参考に、それぞれのクエストを進めて、『DQⅨ』の謎をすべて解き明かそう！



◀本編中でわからなかった謎も、ストーリークエストをクリアすれば明らかに！

ドラゴンクエストⅨ　星空の守り人		
発売中（2009年7月11日発売）	¥2,980（税込／※1）	
DS	ジャンル	RPG
	メーカー	スクウェア・エニックス
	備考	プレイ人数：1～4人

冒険　育成　協力

クエストの系統について

●天の箱舟　天使達を「神の国」へと導いてくれる、天の箱舟にまつわるエピソード。箱舟の謎はもちろん、主人公のパートナーであるサンディのヒミツもわかっちゃう!?

●セントシュタイン城&ルディアノ城　セントシュタインのフィオーネ姫を中心に、今は亡きルディアノ復興への物語が描かれる。他国の姫君であるフィオーネ姫がルディアノを気にする理由とは……？

●リッカの宿屋　リッカ、ルイーダ、ロクサーヌ、そしてラヴィエルに関するストーリークエスト。このエピソードを最後までクリアすると、意外な人物と再会できる。

●ベクセリア&ガナン帝国　学者のルーフィンが入手した古文書。それにはかつてベクセリアが、あのガナン帝国と深い関係を持っていたと記されていた。その関係と、ある王の秘密が明かされる。

●竜の伝承　ナザム村の村長の頼みから始まり、アルマの塔で眠っている竜の謎に迫る。エピソードを進めると、本編にも深くかかわった、ある女性の秘密も判明していく。

ストーリークエストリスト

系統	No.	クエスト名	クエスト受注場所	本編クリア以外の条件	備考（クエスト内容など）	クリア報酬
天の箱舟	039	幻の巨大魚を追え	ツォの村	–	オリガからの依頼。クリア後、天の箱船に乗れるようになる	アギロホイッスル
	146	せんぱいとお呼び！	天の箱舟	No.039 クリア	サンディからの依頼。3種の錬金素材と、錬金で作れる、あるアイテムを渡そう	ギャルの服
	147	運転士試験	天の箱舟	No.146 クリア	アギロからの依頼。世界中にいるカデスの星のメンバーを捜そう	運転めんきょ
	148	サンディようぎしゃ	天の箱舟	No.147 クリア	サンディからの依頼。カラコタ橋の民家で寝ている少女と話すと……？	ギャルニーソ、ギャルいミュール
	149	まぼろしの樹のなぞ	サンマロウ	No.148 クリア	サンマロウに研究家が登場。雨の島にある、まぼろしの樹に行ってみよう！	マジカルメガネ
	150	世界滅亡！？	天の箱舟	No.149 クリア	天の箱船の3両目にある「開かずの扉」の謎が明らかに!?	ギャルのコサージュ
セントシュタイン城&ルディアノ城	127	王の見る夢	セントシュタイン城	No.005 & No.006 クリア	王さまからの依頼。うらみのほうじゅ、どくどくヘドロ、けんじゃのせいすいが必要	しんかんのグローブ、しんかんのブーツ
	128	ぶちこわせスキマを	セントシュタイン城	No.007 クリア	井戸の底にいる男からの依頼。宝の地図に出現するスライムマデュラを倒そう	ごうけつのうでわ
	129	書物のカギをさがせ	セントシュタイン城	No.008&No.023 & No.127 クリア	フィオーネ姫からの依頼。「けだかき」と名のつく宝の地図をクリアしよう	しぐさ「王家のあいさつ」
	131	ルディアノをキレイに	セントシュタイン城下町	No.129 クリア	教会前にいるマリッサからの依頼。2つの城の意外な関係とは？	まじょのてぶくろ
	133	帰ろう団へようこそ	セントシュタイン城下町	No.131 クリア	教会前にいるリューマからの依頼。錬金で作る、あるアイテムが必要になる	ぶしんのブーツ
	135	第1回ルディアノ会合	セントシュタイン城下町	No.133 クリア	「ルディアノへ帰ろう団」の第1回会合が開催。ルディアノ城へ向かおう	ウィッチハット
	137	悪魔の呼ぶ声	セントシュタイン城	No.128 & No.135 クリア	新たなボスモンスター、いしにえの魔神が登場！ その正体とは？	ドラゴンの杖、王家の秘伝のレシピ
リッカの宿屋	123	リッカの夢の宝物	セントシュタイン城下町	–	リッカからの依頼。「夢」と名のつく宝の地図をクリアしよう	せかいじゅのしずく、せかいじゅのは
	125	ルイーダのヒミツ	セントシュタイン城下町	No.123 クリア	ルイーダのことで悩むリッカ。クリアするとルイーダの過去が明らかに!?	ルイーダが仲間になる
	139	ロクサーヌのお願い	セントシュタイン城下町	No.125 クリア	ロクサーヌからの依頼。依頼を受けると、彼女は宿屋を飛び出し……	ロクサーヌが仲間になる
	156	宿王グランプリ迫る！	セントシュタイン城下町	No.137 & No.139 クリア	リッカにとって重要なイベント「宿王グランプリ」開催！ 最上の品を用意しよう	古強者のよろい
	157	宿王を目指して	セントシュタイン城下町	No.156 クリア	リッカからの依頼。宝の地図に出現する、あるモンスターをたくさん倒そう！	リッカが仲間になる
	163	星のまたたき	セントシュタイン城下町	No.157 クリア	ラヴィエルからの依頼。宝の地図のボス・魔剣神レパルドを倒して「女神のいのり」を入手しよう	イザヤールが仲間になる
ベクセリア&ガナン帝国	046	お受験に協力	ベクセリア	–	プラチナソード、プラチナシールド、プラチナメイル、プラチナヘッドが必要になる	さとりのワンピース
	141	ベクセリアのなぞ	ベクセリア（夜）	No.046 クリア	ルーフィンから古文書の探索を頼まれる。ガナン帝国城の本棚を調べると……？	しぐさ「ナゾかいめい」
	143	さまよえる王	封印のほこら	No.141 クリア	宝の地図のボス・Sキラーマシンから、あるモノを盗もう	スーパーリング
	145	名をうばわれし王	ガナン帝国城	No.143 クリア	城の入口で依頼を受けられる。新たなボスモンスター、名をうばわれし王が登場！	おうじゃのマント、伝説の防具の錬金方法
竜の伝承	159	ミルチャのゆくえ	ナザム村	–	村長から娘のミルチャを捜してほしいと頼まれる。村の北にある泉へ行ってみよう	ちいさなメダル×3
	160	竜の語りべ	ナザム村	No.159 クリア	村長からの依頼。ドミールにいる竜の語りべの青年に会いに行くと……？	せかいじゅのは
	161	竜のなみだ	サンマロウ	No.160 クリア	新町長からの依頼。「竜のなみだ」を求め、グビアナ城下町の宝石商と話してみよう	きんかい
	162	竜もどきの夢	ベクセリア北の高台	No.161 クリア	魔獣が眠るアルマの塔。塔の入口にいるスライムを頂上まで連れて行くと……？	オリハルコン



ゲストキャラクター情報

ミネアに続き『DQⅣ』の2人のキャラクターがご来店！

4月30日にブライ、そして5月21日にはマーニャと、『DQⅣ』のキャラクターが宿屋に集結！　あとはライアンが来れば導かれし者達が揃うのだが、彼もいずれ来店するのだろうか……？



◀養生に来たブライ。リッカの宿屋に温泉がなくてちょっと残念？

ブライ

アリーナ姫の教育係。老人だが攻撃呪文に長けた魔法使いである。教育係という立場のためか小言が多い。

マーニャ

素晴らしい踊りで人々を魅了する踊り子。ミネアとは姉妹だが、厳格な彼女とは違い、カジノが大好き。

配信クエスト情報　4/29～5/21

配信クエストリスト

配信日	No.	クエスト名	クエスト受注場所	条件
4月30日	174	さまよえる幽霊兵士長	セントシュタイン城	本編クリア
5月7日	175	キサゴナの丘の上で	西セントシュタイン	
5月14日	176	井戸の封印	ヤハーン湿地（高台）	
5月21日	177	ホネサウンド！	竜のしっぽ地方（岩山のほら穴）	

No.175をクリアするとイエローオーブを、No.176では「オルゴ・デミーラの地図」を入手可能。No.176とNo.177は複数回クリアでき、2回目以降は錬金素材をもらえる。

No.174 さまよえる幽霊兵士長

▶セントシュタイン城にいる幽霊の兵士長に「けいれい」をすると受けられる。彼のために、あるアイテムを錬金で作ろう。



No.175 キサゴナの丘の上で

▶キサゴナ遺跡の西セントシュタイン側出口に現れた、覆面を被った男ともう1人の男。なにやら、もめているようだが……？



No.176 井戸の封印



◀あるモンスターの力で、井戸の中に閉じ込められてしまったおじいさん。そのモンスターを倒して、彼を助けてあげよう！

No.177 ホネサウンド！



◀ガイコツのドクロッチョが依頼者。彼のために、氷タイプの宝の地図に生息する、あるモンスターからアイテムを入手しよう。

ドラ特Ⅸ 第8回　【ルイーダの酒場がレベルアップ！】東京・六本木にあるルイーダの酒場をモチーフにした「LUIDA'S BAR」が、4月28日から“レベル2”にグレードアップし、新メニューが追加された。また、5月10日からは、1品注文するごとに「ふくびきけん」（『DQ』シリーズの特製グッズが当たる「大抽選会」に参加することが可能）がもらえるキャンペーンを実施している。詳細は公式サイト（※2）をチェック！

※1：「アルティメット ヒッツ ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人」

※2：http://www.paselabo.tv/luidas_bar/index.html

無双列伝

～『無双』シリーズの物語を読み解く歴史講座～

真・三國無双 MULTI RAID 2

●真・三國無双 MULTI RAID 2　●PSP　●¥5,040(税込)
●コーエーテクモゲームス　●プレイ人数：1～4人

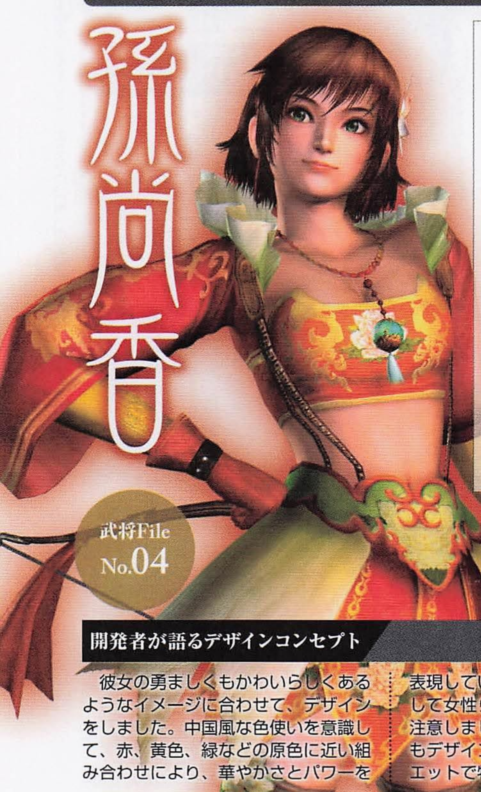
物語やビジュアルから『無双』シリーズの魅力を掘り下げていく当コーナー。今回は「無双武具名鑑」の第2回をお届け！「弓腰姫」と呼ばれた孫尚香の愛用武器・弓をピックアップし、そのデザインコンセプトを解説していこう。

無双武具名鑑

弓腰姫が携えた華麗なる長弓

今回のテーマは、孫尚香が愛用していたことでも有名な遠距離武器の「弓」。とくに、孫尚香が使う種類は、花にまつわる名前がつけられた女性らしい華やかなものになっている。史実や伝説にあるような特別な武器ではないが、そのデザインは彼女をイメージして描かれているようだ。

孫尚香



武将File No.04

孫尚香とは？

劉備の妻として、史実に登場する女性。呉の始祖である孫堅の娘で、孫策と孫権の異母兄妹にあたる。「三国志演義」によれば、夫である劉備とは、年が親子以上に離れていたものの、夫婦仲は良好であったといわれている。だが、史実では彼女に関する記載はほとんどない。後年における記述も、「演義」では劉備が戦死したとの報を受けて、長江へ身を投げたとされているが、史実では彼女の没年などは一切不明のままである。なお、気が強い女性で周囲には常に武装した侍女が付き従っていたと、史書と「演義」の双方で描かれており、腰に弓を携えていたことから「弓腰姫」と呼ばれていたようだ。



武器解説

茜雷：華美な装飾ではなく、機能的で若々しいデザインを目指した。赤い布が孫尚香のさりげないおしゃれさを表している。

蓮花：曲線を組み合わせ、よりエレガントに女性らしさを強調。荒々しい力強さよりも、優美で充実している内に秘めた力強さを目指した。

藤薫：呉の赤を強調し、装飾を凝らすことで孫家の威厳を表した。力強い曲線で、強弓であることがひと目でわかるようにしている。

姫宝蘭：他の弓とは決定的な違いを出すために、弓の長さのほかに、持ち手部分にもボリュームを出し、シルエットの変化を強調している。

開発者が語るデザインコンセプト　弓〔孫尚香〕

彼女の勇ましくもかわいらしくあるようなイメージに合わせて、デザインをしました。中国風な色使いを意識して、赤、黄色、緑などの原色に近い組み合わせにより、華やかさとパワーを表現しています。また、曲線美を意識して女性らしいイメージを保つように注意しました。さらに、遠くから見てもデザインの違いが出るように、シルエットで特徴付けをしています。

無双ニュース！

無双シリーズの最新情報をチェックせよ！

その壱 『MR2』のダウンロードコンテンツが続々と配信中！

『MURTI RAID 2』のダウンロードコンテンツ（DLC）がさらに充実！　今回も、交易所の交換リストが増えたり、装飾品が追加されるといった便利な特典を無料で入手可能だ。さらに、ゲストキャラの西王母を主役にしたクエスト「崑崙山の仙女」など、ダウンロードだけの特殊なクエストももちろん無料で遊べる。本編をクリアしたあとは、DLCで手ごわいクエストに挑戦しよう！

◆配信中＆配信予定のクエスト（4／30～5／27）

配信中	クエスト	神仙からの挑戦状	配信中	特典	装飾品「妖精の羽」追加
		苛烈なる戦場			装飾品「飛翼機」追加
		腐食の荒野	5／27配信	クエスト	闇を切り裂く雷鳴
		崑崙山の仙女			四身一体
	特典	装飾品「大喬の天光輪・赤」追加		特典	装飾品「異国の大天翼・赤」追加
		黒檀材→「仙戟の刃」が交易所に追加			装飾品「妖精の羽・桃」追加

その弐 『北斗無双』にあの衣装が追加！

トキとジャギの原作版コスチュームがDLCに登場。新シナリオの追加をはじめ、ハート様がプレイアブルキャラとして使用可能になるなど、豪華な特典が満載だ！



▶ハート様の豊満な肉体を使って、敵の攻撃を跳ね返せ！



『無双Online』が新たなアップデートを実施！

PC＆PS3で遊べるMMOアクション『真・三國無双 Online～神将乱舞～』。5/20に行われたアップデートでは、劉備専用武器の「尖剣（センケン）」が使用可能になり、ますます盛り上がりをみせている。また、本作と連動しているモバイル公式サイトでも、お知らせやキャンペーン情報などの配信が近日開始される予定だ。モバイルメールの会員募集も開始されるので、この機会にモバイル公式サイトにアクセスし、会員登録をして『無双Online』の最新情報を入手できるようにしよう！

SaGa series 20th anniversary

第9回

サガシリーズ生誕20周年記念コーナー

電撃サガ・アーカイブ

今回クローズアップするのは、奇跡のリメイクと名高い『ロマンシング サガ -ミンストレルソング-（以下、ミンサガ）』。やり込み派ゲーマーが熱い思い出を激白！

名作揃いのシリーズ作品を振り返る！ シリーズ作品回想録

グラフィック、シナリオ、システムと、すべての面でパワーアップした究極リメイク！　記憶に鮮烈に残り続ける、この名作の思い出を熱く語る!!



・PS2
・2005年4月21日発売
・¥7,140（税込）

ゲーム内容紹介

フリーシナリオRPGの原点にして集大成となった、完全リメイク作品

1992年にSFCで登場し、シリーズの人気を不動のものにしたフリーシナリオRPGの金字塔『ロマンシング サガ』。この名作をベースに、グラフィックの強化、シナリオの補完と追加、さまざまな新システムの搭載など、あらゆる面を強化してまさに完全版といった形でリメイクされたのが、本作『ミンサガ』こと『ロマンシング サガ -ミンストレルソング-』だ。その最大のポイントは、オリジナル版ではやや説明不足だったシナリオが大幅に追加・改定されて、世界観と物語の深みがさらに増したこと。8人の主人公それぞれの物語も強化され、1回や2回プレイしたくらいではすべてのシナリオを拾いきれないくらい圧倒的なボリュームを誇った。またシステムに関しても、技の閃きや技の連携など、オリジナル版以降のシリーズで好評を得たシステムが惜しみなく採用され、奥深いバトルシステムを生み出すことに成功している。これにより、オリジナル版での大きな魅力だった“バトルの中毒性”も、より深いものへと進化したといえる。『ロマサガ』シリーズのみならず、『サガ』シリーズの集大成的な内容となっており、新旧すべてのファンを納得させる傑作RPGとなった。



これぞ『ロマサガ』の完成形といえる傑作！

◀シナリオ、システム面ともに、オリジナル版とは比べ物にならないほど進化。独特の雰囲気を持つグラフィックは発表当初こそ賛否両論あったが、バトルでの個性的な動きが、キャラの魅力を引き立ててくれた。



『サガ』シリーズの生みの親 河津氏の思い出

「今やれることは全部やりましょう」という気持ちで挑みました。全部3Dにして、フルボイスにして、ストーリーもオリジナル版よりも先の部分まで作り込もう、と。実際に作り始めると、3Dが大変だったり、ゲームボリュームがすごすぎたりして、オリジナル版の再現で手一杯に……。いろいろとネタはあるので、まだまだ心残りの部分はありますよ。

System Pick Up　システムピックアップ

■**フリーシナリオ**：オリジナル版から存在したシステムで、8人の主人公から1人を選び、世界を自由に冒険できるもの。

■**連携**：繰り出した技同士が連携し、1つの技となるシステム。また、特定の隊列で連携を行うと、「挟撃陣」など、特殊な効果を持つ“陣”が発動する。

■**閃き**：戦闘中に技を閃いて覚えるシステム。武器により、異なる技を閃く。

■**スキルとクラス**：武器や術法などに設定されたスキルレベルが上がると、技の使用時に消費するポイントが減るといった恩恵を得られる。また、特定のスキルレベルを上げると海賊や聖戦士といったクラスに就くことができ、クラスごとに特殊なボーナスを得ることが可能。

■**マップアビリティ**：敵から身を隠して移動する「隠密」や、薬草などを採取できる「採取」など、移動中に使えるさまざまなアビリティのこと。基本的に、クラスに応じて習得することができる。

■**ショップレベル**：3系列の店舗ごとに存在するレベル。売買金額に応じて上がり、品揃えがよくなるなどの恩恵がある。

ゲーマー達の思い出

永遠の新人ライター・Go!（3X歳）の場合

何周してもおもしろい奇跡のリメイク！

オリジナル版の『ロマサガ』を遊び倒し、その魅力にすっかりトリコにされてしまった自分ですが、正直、最初にリメイクの話を聞いたときは複雑な気分でした。もともとシナリオに説明不足の点が多く、逆にそれを想像で補ってきたぶん、この思い入れに勝るリメイクはないだろうと思っていたのです（なにせ、約13年を経てのリメイクだったので）。しかし遊んでみたところ、その思いはいい意味で裏切られることになりました。本作で補完されたシナリオや世界設定は、自分が想像していたものをはるかに上回る密度の内容だったのです。失われたディスティニィストーンであるブラックダイヤの行方や、記憶を失ったシェラハのその後など、オリジナル版で残されたさまざまな謎が解明されただけでなく、背景にあるマルディアスの神々に関する世界設定も大幅な広がりを見せて、さらなる想像の余地を与えてくれました。また、物語の選択や進行しだいでは、神々の戦いに介入することさえできるというスケールの大きさで、よりいっそう『ミンサガ』の世界観に没入することができたのです。そのボリュームもケタはずれに大きく、周回プレイを重ねないと発生しないイベントもあるほどで、まさに遊んでも遊んでも新発見が尽きない内容でした。どこまで遊んでも次々と新たな事実が出てくる奥の深さは、当時このまま一生遊び続けられるのではないかと思ったほどです。登場人物の追加も見どころで、海賊シルバーやフリーレなど、魅力的な新キャラばかり。ファラや竜騎士など、意外な面々が仲間になるのも驚きでした。なかでも、アルベルト以外の主人公の場合、その姉であるディアナが仲間になるのは、旧作のファンにとっては嬉しい配慮でした（アルベルトがパーティにいると出てくる気配すらないのも、ファンならニヤリとできる要素）。ロゴにまで描かれている詩人の使いにくさや身勝手さも相変わらずで、従来のファンが喜ぶツボを的確に突いてくるのは、本当に『ロマサガ』を愛し、わかっているスタッフによるリメイクだったからなのでしょう。もちろん、音楽のよさ、バトルの中毒性などは言わずもがなで、最初は違和感があった3頭身のキャラグラフィックも、遊んでいるうちに愛おしく感じるようになっていきました。あと、山崎まさよし氏が歌う主題歌「メヌエット」も話題になりましたね。余談ですが、当時としては珍しくHDDへのインストールが可能だった点も見逃せません。何度もリセットを繰り返して、同じイベントで試行錯誤しながら遊ぶスタイルだったので、読み込みなしで遊べるテンポのよさは大きな魅力でした。

このように、『ミンサガ』の魅力を語り始めると、本当にキリがありません。とにかくこの作品は、完全新作並みの内容でありながら、それでいて間違いなく『ロマサガ』でもあるという、それまでのリメイクの概念を塗り替える内容の作品でした。十数年以上かけて美化された思い出を軽く吹き飛ばす、まさに奇跡のリメイクと言えるでしょう。しかしそれにしても、これだけのクオリティのリメイクを見せられたら、やはり、“次”に期待せざるをえません。もしあるとすれば、流れ的には『ロマサガ2』でしょうが、個人的には、『サガ フロンティア』を希望したいところ。こちらもシナリオを想像で補った部分が多く、ある意味で『ロマサガ』よりも思い出深い作品です。ともあれ、新作、リメイクを問わず、新しい『サガ』を心待ちにしています。

イトケン大好きエマヌエル（30歳）の場合

特典欲しさで購入して、気づけば3周目

発売当時、ゲームの販売店で働いていた私は、当初『ミンサガ』を買うつもりがありませんでした。というのも、『ロマサガ』シリーズを遊び始めると、ほかのゲームに手をつけられなくなってしまうからです。しかし、イトケンこと伊藤賢治ファンの私としては、初回特典CDはどうしても欲しい。そうこうしていると、特典CDが残りわずかに……。そのとき、私のなかの悪魔がささやきました。「ククク大丈夫、1周終わったら別のゲームをすればいいだけサ」。そんな悪魔の誘惑に負けて購入し、ワクワクしながらPS2のHDDにデータをインストールしている間、『ロマサガ』の思い出がフィードバックしてきました。グレイの過去が知りたくて何度もクリアしたこと、そのデータを誤って上書きしてしまったこと、ほかのゲームに比べて熟年熟女が多いこと、アイシャの入浴シーンでモヤモヤしたこと、友達に貸したらそのまま返ってこなかったこと……。そんな複雑な思い出にひたっていると、インストールが終了。とりあえず1周目は、SFC版で一番やり込んだグレイを選択（1周目と言ってる時点で、もう2周目を考えていた）。どんな脇役にも声が入っており、『ロマサガ』の独特なセリフ回しが耳から伝わってくるのがとても新鮮。グレイ役の千葉一伸さんがハマリ役ということもあり、感情移入もバッチリ！　さらに、アレンジされたBGMはどれもサイコー!!　特に四天王バトルのトランペットや、サルーイン戦のギターには鳥肌が立ちっぱなしで、終始高いテンションで遊べました。しかし、そもそもは買うつもりがなかったので、予備知識は皆無。新システムを完全に理解するのに時間がかかったうえ、なみいる主人公のなかでも自由度が高いグレイを選択してしまったので、1周目は後悔ばかり残る散々な結果に。なんだかグレイが「もっと輝け」と私に言っている気がしたので、2周目も引き続きグレイでプレイ。今度はちゃんと攻略情報を集めて、序盤から術合成を行ってサイコブラストを使ったり、マップアビリティやクラスをフル活用したりと、やり込みプレイモードに突入。そのままジャミルで3周目へ突入して、連携の最大ダメージを狙ってみたり、主人公以外のサブキャラに無意味に富岳八景やレフティーフォークを覚えさせたりと、気づけば『ミンサガ』漬けの日々に。これではいかん（？）と、『ミンサガ』の普及を兼ねて友達に貸したところ、その友達が音信不通に。『ロマサガ』と同様、私の『ミンサガ』は不慮の事態によって、あえなく終了してしまいました……。



“絶対自由”という言葉はまさにゲームのことだ！

◀恐竜の卵を売って大金を稼ぐもよし、ガラハド達と別れて一人旅をするもよしと、序盤から自由度が高いグレイ。『ロマサガ』では不明だった過去も、少しだけ明らかになる。

ただいま絶賛プレイ中!! ▶▶▶ 当時は何周も繰り返してプレイしましたが、8人全員でのクリアは未達成のまま。でもこのゲームは、最初にシステムデータを作り、キャラを変えながら2周目、3周目と続けていくことができます。このデータさえあれば、いつでも続きを遊べるわけです。今でも、ふと思い出して遊びたくなることがあるので、データは大切にとってあります。5年後とか10年後とかに、いきなり引っぱり出して遊んでいるかもしれません。それほど大切なゲームです。（Go！／プレイ時間：100時間以上）

TEAM DENGEKI PRESENTS

DRF 電撃レーシングファクトリー

第8回

『Forza』シリーズ最大の特徴といえば、自由度の高いクルマへのペイント機能。さらに今作で追加されたステッカーの売買機能がすごい！　今回は買ったステッカーの貼り方を伝授！

STORY ハンパなダサ坊とはもうオサラバ!

megane：よし、このレースでも1位！　うまく走れたからリプレイでも保存しておくかな。
Rusty：お、順調にレースで勝っているみたいだな。
megane：勝ってますよ。勝ってますよ。まぁ、見てみてください。
Rusty：なぜ2回いう必要があるんだ？　どれどれ。んー、1位のmeganeよりも2位のこのクルマのほうがカッコよく見えないか？
megane：と、いいますと……？
Gian：meganeさんのクルマは買ったそのままの姿なのが原因じゃないですか？　それじゃどこにでもいる量産型meganeですよ。
magene：(量産型って……)
Rusty：ステッカーでも買って、貼ってみたらどうだ？　貼り方のセオリーを教えてやるぞ。

LAP 7 ステッカーチューンでホンモノを気取れ!!

クルマにステッカーが貼ってあるだけでなんとなく速く、レースを走っているクルマっぽく見える。

それぞれのステッカーがそこにある意味を知る

レースカーなどには必ずスポンサーのロゴステッカーがたくさん貼ってある。だが、どうしてそこに貼ってあるのか疑問に感じたことはないだろうか？　実は、ステッカーを貼る場所にはそれぞれに意味があるのだ。今回は、その意味をお教えする。

Forza Motorsport 3
●マイクロソフト　●Xbox 360
●発売中(2009年10月22日発売)　●RCG
●¥7,140(税込)、限定版¥8,190(税込)
●プレイ人数：1～2人／オンライン対応



ボンネット　でかいキャンバスと思って自由に

ココが一番注目されると思っている人も多いとは思うが、実際に走ってみるとそれほど目立つ場所ではない。なので、大きめのステッカーを使って自由に配置してみよう。実際のレースカーではチームステッカーやメインスポンサーのロゴをボンネットの前のほうに配置していることが多い。



▲ロゴステッカーだけでは、まるで社用車。ラインを入れてやれば、印象が結構変わってくる。

リアバンパー　自分の主張を後続車にアピール



▲マフラーのそばなので、「柿本改」のロゴをペタリ。

一般道を走っているとき"赤ちゃんが乗っています"というステッカーを見かけることがあるだろう。それと同じように後続車に自分のメッセージをアピールしよう。また、フロントと同じく、パーツメーカーのロゴを貼ったり、トランク部にワンポイントとして所属チームのステッカーを貼るのも○。



▲8位が最下位なのに「9位でいい」とはこれ如何に？ドライバーの謙虚さがわかるステッカーである。

フロントバンパー　先導車へのプレッシャーを込めるのもおもしろい

前に走っているクルマが後ろを見たときに必ず見る場所がフロントバンパー。タイヤメーカーやエアロメーカーのロゴが貼られることが多く、あまりたくさん貼るスペースはない。フロントバンパーにステッカーを貼る場合は左右対称の位置になるように左右のライトそばに貼るとよい。



▲プレッシャーを与えるようなステッカーを貼るのもいい。このステッカーは"無職"。つまり、「なりふりかまってはいられません」ということ……か？

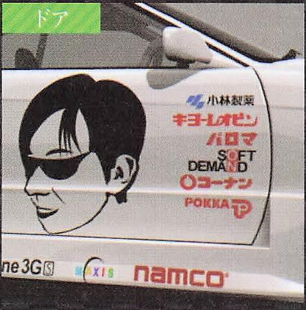


◀セオリーどおりに貼るのであれば、フロントバンパーのエアロメーカーのロゴやライトメーカーのロゴステッカーを貼るのがいい。

両サイド　ドア端&フェンダーにロゴを並べる

クルマの両側面は、最もステッカーが映える一等地。ここで自分のクルマを主張しない手はない。自分のつけている各種パーツのメーカーロゴを入れるのはセオリー中のセオリー。それだけでもひと味違ったクルマができ上がるだろう。ただ、ここで注意したいのは、1つのパーツにつき、1つのメーカーロゴにしたほうがいいということ。例えば、「RECARO」と「BRIDE」のロゴを同じクルマに貼ってしまうと、どっちのシートを本当は使っているんだよ、という話になってしまう。そのほか、一歩踏み込んだ貼り方として、自分が日常的にお世話になっているメーカーのロゴを貼ってしまう手もある。ストアフロントにてキーワード「リアル」「メーカー」などで検索して、精力的に探してみよう。

ドア



▲ドアに貼るステッカーは中央に大きく1つ、ミラー下に縦に小さく並べるのがいい。サイドスカート部にも貼っておこう。

フェンダー



▲フェンダー部にステッカーを貼る場合もドアと同様に縦に小さく並べる。給油口そばにガソリンメーカーのロゴを貼るのもいい。

ストアフロントにはお宝の山が眠っている!

今回の記事で使ったロゴは、すべてストアフロントに有志がアップしているものを使用させていただきました。どれ1つとってもクオリティが高いです。前作『2』ではステッカーそのものを売買する手段がなかったので、今作は本当にかゆいところに手が届くようになりました。クルマデザインとして丸ごと買うのもいいですが、自分ならではのクルマを作るのもおもしろいですよ。

仲間との絆は運命を超える



ディレクター・磯部氏
(WAKA名義でイラストも担当)
描き下ろしイラスト

アスモデウスの日々

このイラストには、世界観にもとづいた設定を多数入れ込みました。机の上にはムシ料理や犬のエサをのせるお皿のようなお椀が、壁にはシェパルド共和国で人気の子供向けアニメ・スーパーにゃっ太とアイドル・ココナのポスター、人気スポーツ・ディスクプレイングのソーサーがあります。



ソラロボ Solarobo それからCODAへ

熱血ハンター・レッドが、愛機ダハーカとともに謎多き浮遊大陸を冒険するA・RPG『Solarobo　ソラロボ（仮題）』（以下、ソラロボ）。連載の第2回目は、描き下ろしイラストをはじめ、綿密に作り込まれた設定資料の数々、開発の裏話満載のインタビューをお届けする。

Solarobo Archives
［ソラロボ アーカイブス］
第２回

DATA	Solarobo　ソラロボ（仮題）●2010年発売　●価格未定　●DS　●A・RPG ●発売元：バンダイナムコゲームス／開発元：サイバーコネクトツー

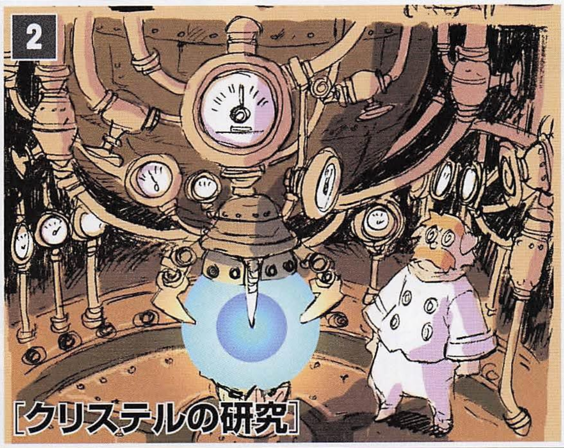
WorldGuide

膨大な量の設定資料が存在する『ソラロボ』。ここでは、設定資料からその独特な世界観を明らかにしていく。今回はイヌヒトによって作り出されたテクノロジーや、ロボをはじめとするメカについて解説。

『ソラロボ』の設定画から世界観を探る



[シェパルド共和国の全景]



[クリステルの研究]

テクノロジー

イヌヒトが作り出した機械文明

手先が器用なイヌヒトは、ロボや飛行艇といったメカを駆使する機械文明を発達させてきた。特に本作の舞台となるシェパルド共和国では、都心には電車が走り、空には飛行艇が飛び交うなど、文明の先進国としてさまざまな方面でメカが活用されている。そんな人々の生活に欠かせない機械の燃料として利用されているのは、クリステルと呼ばれる自然界で発生するエネルギー結晶体。これは鉱山で掘り起こされたり、国内のダブレン群島の泉から湧き出したりする。現代でいう石油のような存在だが、煙や廃棄物を生み出さないクリーンなエネルギーという点で、非常に優れた資源といえるだろう。

設定画解説

1 浮島の周囲では、多数の飛行艇や戦艦が往来している。人々がその光景を当然のように受け入れていることからも、この世界において飛行艇はポピュラーなものであることがわかる。機体はカラフルなものが多く、個性豊か。

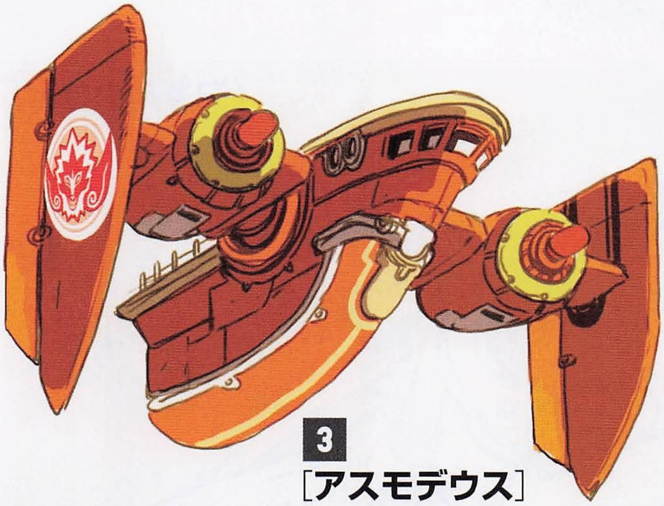
2 イヌヒト達は、クリステルに特殊な針を刺すことで光や熱といったエネルギーを得ることに成功した。エネルギーを生成するクリステルドライブは、照明などで使われる乾電池的なものから、飛行艇やロボを動かす高出力のものまで存在する。一般人が生活で使うほど浸透した資源ではあるが、世界の起源に関係する秘密もあるようだ。

[MORE! Solarobo] 作品内のアニメ「スーパーにゃっ太」の設定は非常に細かい。制作会社のスタジオラビューンは、元々テレビCMを制作する会社のアニメーション部門が前身。そこから独立し、SF系を中心とした作品を制作して人気を博している。また、スーパーにゃっ太はシリアスな展開が売りとされており、全52話のなかには救いがなさすぎるとして欠番になっている話が2つあるという。そのほか、声優や主題歌の作詞・作曲者も決まっており、そのこだわりはものすごい。

飛行艇とロボ

移動手段や兵器として用いられる巨大メカ

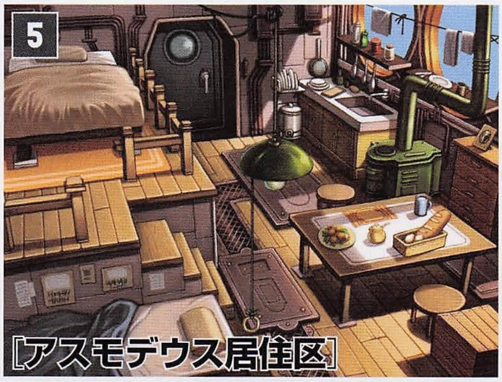
さまざまな機械が活用されているシェバルド共和国のなかで、特に目を引くのは飛行艇とロボだろう。飛行艇は浮島によって構成される浮遊大陸において、主要な移動手段となっている。そのサイズは、1人乗りの小型のものやバスのような大型のものなど多種多様。個人で所有する小規模なものもあれば、企業が運営する島々を橋渡しする定期便もある。ハンターを生業とする主人公のレッドも、カスタマイズした専用の飛行艇「アスモデウス」を所有しているオーナーの1人だ。このほか、移動速度が速いジェット機や戦闘機といった高性能な機体も存在する。ジェット機は、主に外国へ移動するときに使用されるが、国から国への移動は相当の時間がかかってしまうため、一般人が気軽に利用できるものではない。戦闘機は、かつて大きな戦争が起きた頃に急激に性能が発展したが、戦争が終結してからはその研究も落ち着きを見せている。なお、戦時中においては、ロボも戦闘用として運用されていた。こちらは現在、当時に培われた技術を生かし、工業用やハンターの仕事のパートナーとしてのロボ開発が積極的に進められている。



3
［アスモデウス］



4
［操縦席］



5
［アスモデウス居住区］

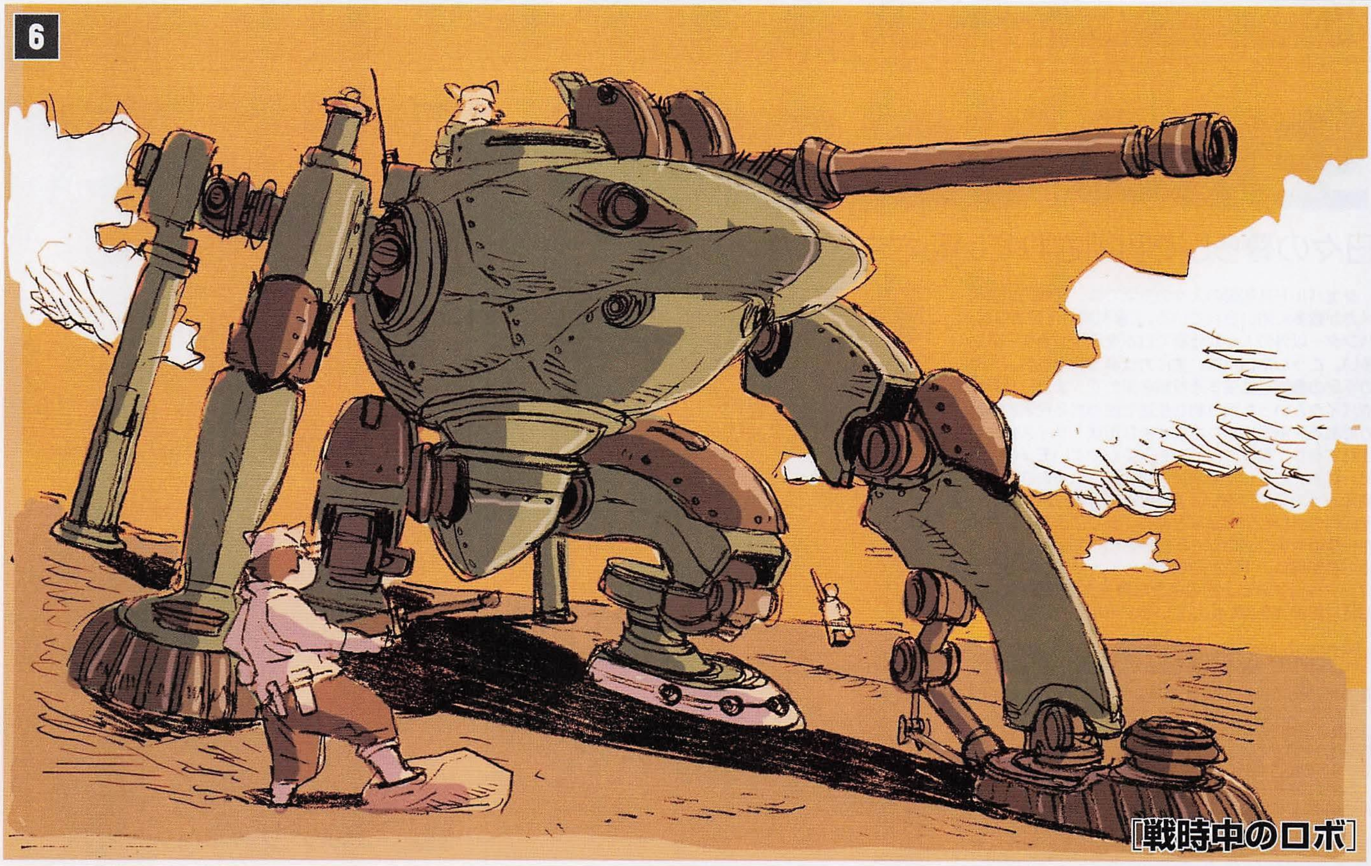
設定画解説

3 レッドとショコラの居住スペースを備えた小型飛行艇。主翼やプロペラの角度を変化させることができ、ほかのものより機動性が高い設計となっている。また、ブリッジの下部にはダハーカを収納可能。そのほか、機体の主翼に描かれた独特なエンブレムが目を引くが、この紋様の意味も気になるところ。レッドが着ている衣装にも似たような紋様を確認できるが……？

4 アスモデウスの操縦席は、バイクのような独特な形をしている。これは機動性を重視し、フレキシブルな操縦性に特化したアスモデウスならではの仕様。普段はショコラがこれを操縦しており、その操縦技術はレッドよりも優れているとか。

5 ベッド、炊事場、シャワーが備え付けられており、生活に必要な設備が揃う船内。キャンピングカーのように利用できる。

6 戦時中のロボは、4本足タイプのものが主流だった。砲弾を撃つときは、後方に2本の支柱が伸び、姿勢を安定させる必要があったようだ。こうしたロボの形状は時代の流れとともに変化していき、現在は2本足で立ち、龍のような顔を持つ「ドラゴンヘッド」と呼ばれるロボが主流となっている。これにより、4本足タイプのロボはほとんど見かけなくなった。

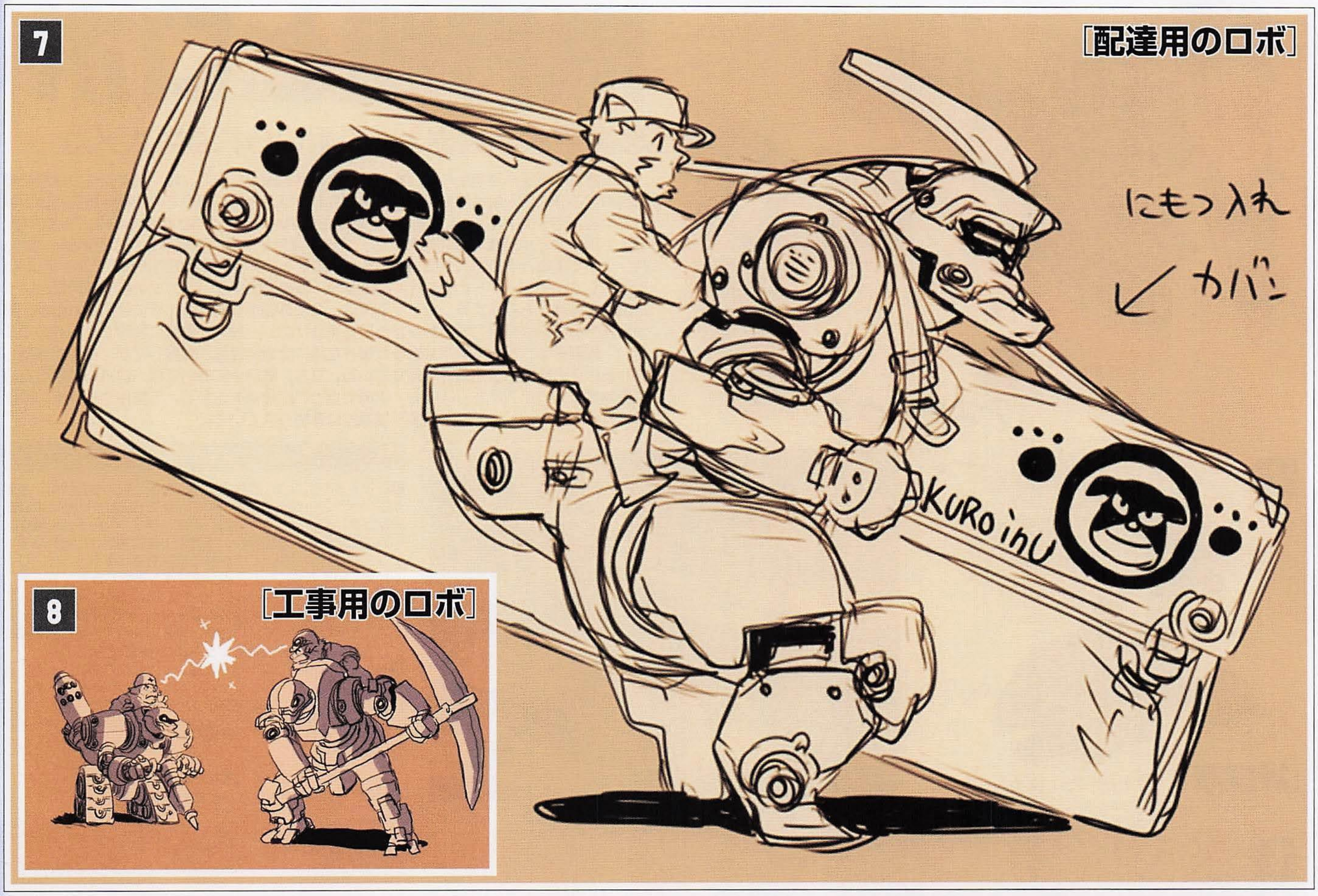


6
［戦時中のロボ］

［ MORE! Solarobo ］

松山氏と野口氏（P.119参照）にお気に入りのキャラクターを聞いたところ、松山氏は「バカなところがイイ！」ということでレッドが一押し。一方の野口氏はメルヴェーユを一押しにあげた。シナリオの初期段階では、彼女の行動に腑に落ちない部分があったそうだが、それを解消したら物語がうまく転がり始めたとか。そして、彼女が重いものを背負っていることを知り、感情移入することができたとのこと。彼女は意外な活躍を見せてくれるようなので、ぜひ注目したい！

7 [配達用のロボ]



8 [工事用のロボ]

生活のなかの機械

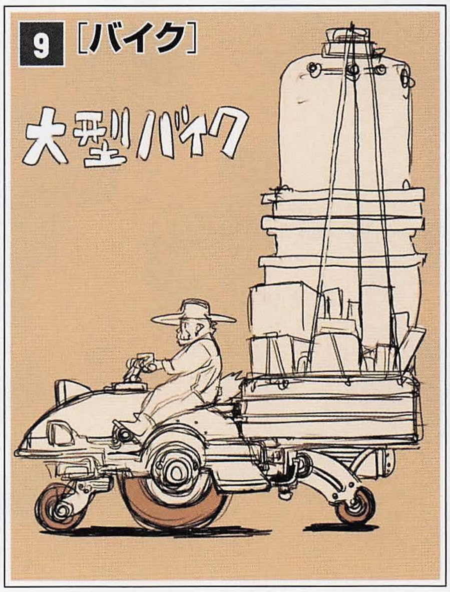
日々の暮らしで利用されているさまざまなメカ

シェパルド共和国の人々の生活では、比較的小型のメカが数多く用いられている。工事現場や宅配便など、ハンター以外の人々が仕事でロボを活用するケースも多い。こうしたロボは、主に力仕事で利用され、人々の手足の機能を拡張する役割を果たす。また、自動車やバイクといった乗り物も生活で使われる代表的なメカである。用途によりさまざまな形状・サイズが開発されており、庶民にとっても入手しやすいモノのようだ。なお、こうした機械技術が利用されるのは、乗り物に限った話ではない。街中の自動販売機やポスト、家庭内のテレビや電話などにも、クリステルのエネルギー技術やテクノロジーが組み込まれている。シェパルド共和国は、19世紀の欧州をイメージさせるクラシックな街並みと上記のような機械文明が融合して、独特な雰囲気を醸し出しているようだ。

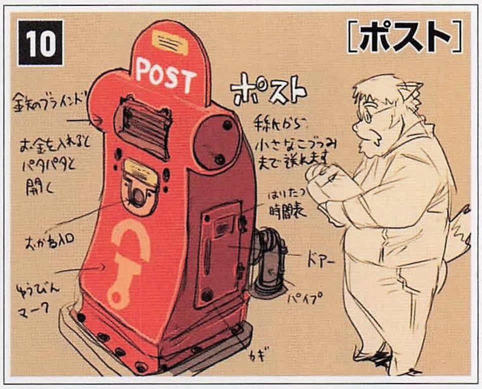
設定画解説

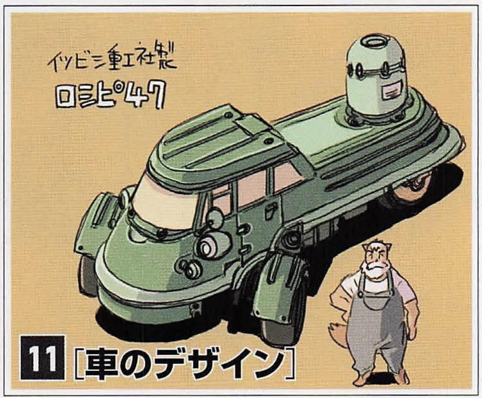
7背中に乗って操縦する宅配便用ロボ。この乗り方は、ロボが4本足だった頃に、背中に乗る仕様だった名残りである。
8道具を器用に扱えるロボは工事現場で使用されることも。
9荷台にこれでもかというほどの荷物を積んだ大型バイク。
10ポストの後ろにあるパイプは、街全体にエネルギーを供給するクリステルドライブへとつながっており、そこから電力を得ている。街中には、こういったパイプや電線が張りめぐらされており、人々の文明的な暮らしを支えている。
11クルマにも開発会社や車種が設定されている。やはり、庶民にとってクルマを持つことはステータスになるのかも？

9 [バイク]



10 [ポスト]





11 [車のデザイン]

[MORE! Solarobo]

本作の世界には、イヌヒトとネコヒトの2つの種族がいる。そこで松山氏と野口氏に、どちらの種族がお好きか聞いてみた。犬好きであり、鼻が前に出ているフォルムを愛する松山氏はイヌヒトと即答。野口氏からは、友達や奥さんにするならイヌヒト、恋人にするならネコヒトという興味深い返答が返ってきた。シナリオで数多くのキャラクターを描き、社会性のあるイヌヒトと気まぐれな性格が多いネコヒトの特性を知り尽くした野口氏らしい解答といえるのかも……？

Special Interview

熱き想いで作られた『ソラロボ』の世界。



エグゼクティブディレクター
松山洋氏
サイバーコネクトツー社長。開発チーム全体をまとめたほか、ディレクターの磯部氏達とともに本作の膨大な設定を作り上げた。

プランナー
野口泰弘氏
サイバーコネクトツー所属。本作のシナリオを制作したほか、作品の企画全般や工程管理などの仕事も担当している。

DSオリジナルの大作として、早くも注目を集める『ソラロボ』。気になるそのストーリーは、まだまだ謎に包まれている。そこで連載インタビューの第2回は、エグゼクティブディレクターの松山氏とプランナーの野口氏をお迎えし、シナリオの見どころやそこに込められた想いについてお話をうかがった。シナリオと作品全体にかかわる企画を手がける野口氏からは、設定が生まれるまでの過程や開発で苦労したエピソードなど、世界観や設定を探るうえでも興味深い話題が多数飛び出したので、すべてお見逃しなく。また、ここでしか見られない貴重な設定資料の一部も大公開！

15th ANNIVERSARY CyberConnect2
サイバーコネクトツー15周年記念作品

今もなお『ソラロボ』の設定はどんどん増え続けている

――企画の立案から13年というとても長い制作期間をかけて作られている『ソラロボ』ですが、野口さんはいつ頃から開発に参加されていたのですか？

野口泰弘氏（以下、野口。敬称略） 2007年の1月からなので、約3年間開発に携わっていますね。

松山洋氏（以下、松山。敬称略） 設定資料のひな型が完成した頃ですね。当時は、まだゲームの方向性やシナリオのテイストは決まっていませんでした。

――野口さんは設定にはタッチされていないのですか？

野口 設定は私が参加してからもどんどん追加されていって……というか、現在進行形で増えています（笑）。

松山 設定は私とディレクターの磯部を中心に作っていたんですが、私達が好き放題にものを言うので、毎日増えていくんですよ（笑）。これをゲームに落とし込むには、整理や取捨選択をする必要があるんです。

野口 その膨大な設定の整理が私の担当です。開発チームには、わりと暴走して設定を考える人が多いので大変ですね（笑）。「なるほど」とうなずきながらも「でもここはこうしたほうが説得力ありませんか？」と提案しつつまとめています。私自身、SFの世界観部分が大好きなので、意見を出すこともありますよ。

松山 開発チームは「こんな設定、おもしろいよね！」と思ったアイデアをどんどんイラストに起こすんですが、そうすると用途不明の設定もできちゃうんですよ（笑）。野口はそんな設定を練り直して書類にまとめてくれていて、それがスタッフ全体の設定資料になっています。ですから、野口はシナリオ担当ではあるけど、シナリオ作成を中心とした「企画作業全般の担当」といえます。

野口 ゲームのシナリオはそれ単体で作るのではなく、さまざまな設定に整合性を持たせて、それぞれをつなぎ合わせる必要があります。しかも、シナリオの内容はゲームシステムに左右されることもあるんですよ。

松山 シナリオを読み続けるだけというのは、遊びのスタイルとして辛いですから。そのあたりのバランスも考えて、本編のシナリオとクエストが織り交ざりながらゲームが進行するスタイルでいこうと決めました。

野口 そういったシステムの決定を受けて、プロットを細分化し、シナリオに落とし込んでいきました。

――つまり、システムありきのシナリオでもなく、シナリオありきのシステムでもないわけですね。

松山 ええ。ゲーム制作は、プレイスタイルの話をしたり、設定の話をしたり、シナリオの話をしたりと、いろいろな要素をスタッフ間で詰めながら進めるんです。ですから、シナリオの影響でシステムが変化することもあるし、その逆もあります。RPGを例にすると、システムを重視しすぎるとどうしてもプレイヤーの心を動かすドラマ性が弱くなります。システムのおもしろさを追求するだけなら、究極的には「テトリスやればいいじゃん？」となるじゃないですか。まあ私の場合、そのテトリスにすらドラマを求めたくなるんですが（笑）。

――なるほど。シナリオの制作はかなり調整が難しい作業のようですね。ご苦労も多そうです。

野口 「コレはこうなるようにしたいから、何か設定考えてよ！」という無茶振りは日常茶飯事ですね（笑）。大変ですけど、設定の変更がシナリオに影響しないように、親和性を重視しながら調整しています。

松山 でも野口は、そんなワガママを吸収してくれるのがすごいんですよ。普通は「今からそれはちょっと…」と言われますから。最近、調整してもらったのは「スーパーにゃっ太」の設定ですね。

野口 スーパーにゃっ太は『ソラロボ』の世界で流行中のアニメですが、この設定は楽しく作り込みました。

松山 このアニメは浮遊大陸のなかの1つ、「ニポン国」で作られているんです。アニメといったら、やっぱりニポン国が作らないと（笑）。そんな国で作られたハイクオリティな作品が、遠く離れたシェパルド共和国にも輸出されているという設定でして。そうなると「これには原作マンガがあって、その作者はニポン国にいて…」なんてアイデアが出て、その原作を描いちゃったわけです（※P.121に掲載しているマンガ）。それと「イヌヒトの色の見え方」という設定もできました。この世界でイヌヒトが観ているテレビは、基本的に白黒映像なんですね。これはなぜかというと、犬は嗅覚が発達しているけど、色の識別能力はさほど高くないから。でも完全に色が認識できないわけじゃないので、これからカラーテレビが普及していく……という段階です。

野口 そのアイデアを生かすために、いろいろ調べました。犬は、赤・黄・緑色が黄色に、紺・青色が同じ色に見えるそうなんです。これを踏まえて、この世界のカラーテレビの色味は、イヌヒトが色の違いを認識できる黄と青色の2色に近いグラデーションで表現しています。

松山 このカラーテレビの見え方は、いつのまにか野口が作っていましたね。「犬にはこう見えて、人間にはこう見える。それではイヌヒトにはどう見えるのか？」なんていう科学雑誌みたいな資料まで作っていました。

野口 それと、スーパーにゃっ太の制作スタジオの歴史とかスタッフ情報も考えました。シナリオのほかに、企画も担当しているので、作業の工程管理とかデバッグの仕事もあるんですけど……。バグを減らさなきゃいけないのに、設定を増やし続けているという、自分で自分の首を締めている状態です（笑）。開発スタッフが唱える秘密の呪文に、「並行してやって！」というのがあるんですけど、まさにその状況でしたね。これは「本業を優先しつつ、こっちも進めて！」という理不尽な要望の隠語なんですが、今回はよく松山に言われました（笑）。

プレイヤーの想像の先をゆく二層構造の奥深いシナリオ

――シナリオについてお聞きします。本作は「本格的なSF」だそうですが、なにか参考にされた作品やモチーフにしたものはありますか？

野口 直接的に参考にしたものはありませんが、私が人生で出会ったモノは自然と作品に出ていると思います。

松山 私と野口は世代が同じせいか、これまでに見てきた作品や、ハマった番組がほぼ同じでして。そんな私達

注目システム①

ハンターとしてさまざまな仕事をこなす!!

冒険に欠かせない資金は、クエストをクリアすることでも獲得できる。クエストの依頼は、さまざまな場所に存在するクエスト屋のフロマージュから受注することが可能。サブストーリーが発生したり、専用のキャラクターが登場したりと、クエストの内容はとにかく多彩！



クエスト屋の看板娘
フロマージュ
あらゆるクエスト屋に登場し、仕事を紹介してくれる。



1 クエストを選択

クエスト屋でフロマージュに話しかけると、クエストリストを閲覧できる。詳細は依頼状で確認できるので、内容を吟味して受注することが可能だ。なお、依頼にはハンターランクが設定されており、難易度の高いものは序盤だと受注できないことも。



2 依頼を解決する

クエストを受注したら、依頼主に会って依頼内容を直接確認することに。クエストの内容は、ダハーカを使って重い荷物を整理したり、モンスターを退治したりとさまざま。無事に依頼を解決することができたら、晴れてクエストクリアとなる。

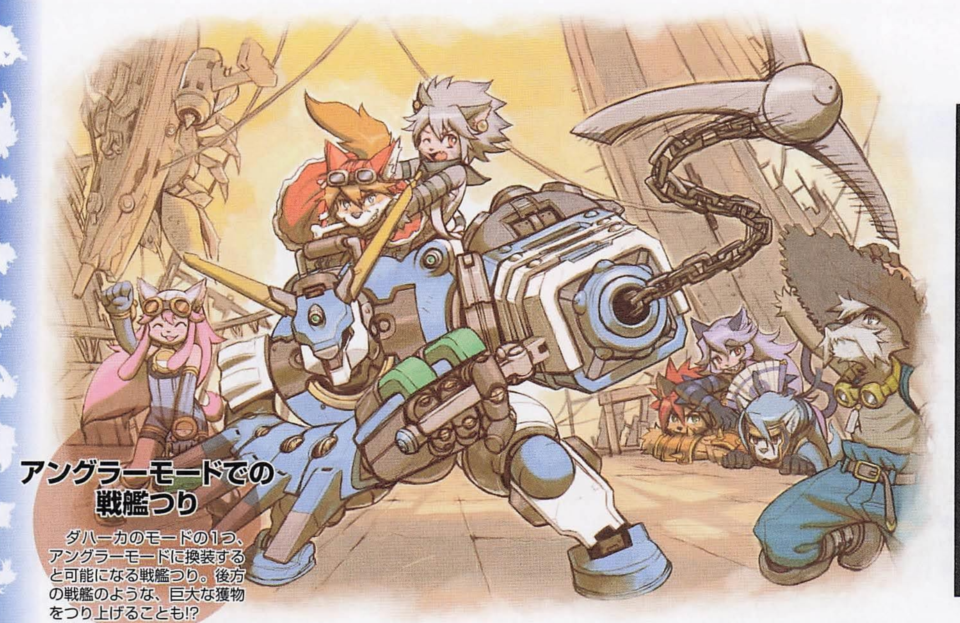


3 報酬やポイントをGET

クエストをクリアすると依頼に応じた報酬とクエストポイントが得られる。クエストポイントを10ポイントためるごとに、レッドのハンターランクが1つ上昇！ ハンターランクを上げていくことで、報酬が多い難易度の高いクエストに挑戦できる。

[MORE! Solarobo]

各場面に応じて自動でモードチェンジするダハーカだが（P.121参照）、実は島にいる技術者やショコラがモードを変えているという設定がある。物語中では語られないが、どのパーツを変更しているのかといった細かい設定も用意されているとのこと。なお、ダハーカのカラーリングが大きく変化するのは、モードの違いをわかりやすくするため。モードによって繰り出せるアクションが異なるので、それぞれでまったく違う「操作する楽しさ」が味わえそうだ。



アングラーモードでの戦艦つり

ダハーカのモードの1つ、アングラーモードに換装すると可能になる戦艦つり。後方の戦艦のような、巨大な獲物をつり上げることも!?

登場人物

本作の登場人物は、それぞれが強い信念や目的を持っている。それゆえ、主人公のレッドと対立関係になる人物や、心強い仲間となる人物も現れることだろう。ここで、今回のインタビューで話題に上ったキャラクターをチェックしてほしい。



"ガキ大将"的主人公
レッド
CV：柿原徹也

ハンターとして生計を立てる青年。熱血漢であり、言葉や行動は荒っぽいものの、素直で面倒見のいいところもある。



謎多きネコヒト
エル
CV：後藤沙緒里

ある事件がきっかけで、レッド達と行動をともにするようになる人物。常に冷静で、ときにキツイ物言いをすることも。

“第一印象”は、裏切ってい

が好きなモノばっかりを詰め込んであります！

野口　某アニメ作品の白黒で表現された回に唸ったり、とある音楽を聴いただけで腕を組んだりとかを自然にやっちゃう世代といえば、好きなモノがおわかりいただけるかと（笑）。本作のシナリオは硬派なSFですが、高いところから見下ろしたり、解釈を押しつけたりはしていません。私達がSFに対して抱いているワクワク感を、みなさんに楽しんでもらえるように作っています。

――この作品には「あらゆる点で二面性がある」があるそうですね。シナリオには、どのような仕掛けが用意されているのでしょうか？

松山　本作は一見するとほんわかしていますが、シナリオは予想外の展開が待ち受ける、歯ごたえのある内容となります。そのシナリオで活躍するキャラクターのなかには、一見しただけでは想像できない意外な役目を背負っている人物もいますね。

野口　主人公と敵対しそうな人物だけど、性根はいいヤツということがあるかもしれないし、最終的にはもしかして……という展開があるかもしれません。やはり、ゲームソフトである以上はお客様に買ってもらい、楽しんでもらえてこそ意味があると思います。そのためには、雑誌の記事などを見ておもしろそうだと思ってもらう必要がありますが、その記事の印象とゲームプレイ時の印象がまったく一緒だと味気ないですよね。この“第一印象”は、裏切っていきたいと考えています。

松山　映画を見終わって、CMの予告の印象とまったく同じだったなーと感じるときってありませんか？　それだと、予告の90秒で十分じゃないかと思ってしまう方もいると思うんですよ。そうならないよう、プレイしてもらうからには想像の上を行くものを提供したいですね。

野口　この作品においては、その「想像の上を行くもの」が「二面性の裏側」に相当すると思います。そこでどれだけ新鮮な驚きや意外性を提供できるかが大事になりますから、キャラクターを1体作るのにも、その人物の過去、性格、バックボーンを緻密に作りました。

松山　プロフィールを細かくするだけでなく、「実はその昔、あの人物と会っていた」といったキャラクター同士の人間関係もしっかり構築してみました。私自身、そういう設定が大好きですし、なんといっても「起源（ルーツ）」がテーマとなる作品なので。もちろん、キャラクターの行動にもいろいろと意味を持たせていますよ。

野口　謎を抱えたさまざまな人物が登場しますが、物語が進むにつれ、彼らの謎や行動がうまく絡み合っていきます。これこそが今回のシナリオに仕掛けられたおもしろさとなるでしょうね。

松山　初めはキャラクターのもとになる設定が何もないわけですから、彼らのバックボーンを作るための会議には、それはもう相当長い時間を費やしました。スタッフみんなで部屋にこもって、設定をひねり出す妄想会議を何度も開催したもんです。

野口　妄想話が白熱してくると、なぜかみんな席を立ち上がってフラフラ歩き出すんですよ（笑）。

松山　みんなで席を立って室内をうろうろしながら「まず、これがこうなるよね」「でもそれが発生するには誰かいないとおかしい」「じゃあ、そこで手を出したのは誰だ」とかブツブツ言いながら、禅問答とかテーブルトークRPGのように設定を考えていくんです（笑）。しかも、同じキャラクターの設定でも、パターンA、パターンBとか複数の案を出しながら。

野口　それである程度形が見えてきたら、今度はみんなで机に戻って紙にまとめを書くわけです。まあ、その場でパターンAの設定に決定しても、私が「こうすればパターンBもおもしろくなるな」と思いついたら、後日にこっそり内容をすり替えることもあるんですが（笑）。

松山　この会議のやり方は、アイデアを出してはつぶし、出してはつぶし……の繰り返しなので、とっても心が痩せていきます。私はよく喋る人間なので、世間的にはいつも一方的に決める人間であるようなイメージを持たれているかもしれませんが、実はそうでもないんですよ。たまに、私の出したアイデアに対して、スタッフから明らかな遺憾の意を表明されることもありますから。

野口　みんなで、視線を下に向けるとか（笑）。

松山　会議は少人数でやるんですが、その人数すら「ほほぅ」と納得させることができなかったら、何十万のお客様を楽しませることなんてできるわけないじゃないですか！　だから、反応がよくなかったアイデアは、言い方を変えてもう一度プレゼンすることもあります。それでもスタッフに響かないときは「あ、これはダメなんだな」と、素直に諦めます（笑）。

野口　「それ、言い換えてるだけじゃないですか」とか「それは単に好きなだけですよね」とか、みんなズバズバ指摘します。彼の手口には慣れていますからね（笑）。

松山　好きだから提案しているのに、イマイチですねとか言われちゃうと……。身内の人間に否定されるのは、本当に心が痩せます。傷ついてないと思ってるかもしれないけど、それは大間違いなんだからね（笑）。

野口　私達は好きなものがだいたい似ているので、アイデアに元ネタがある場合はそれもわかっちゃうわけです。ですから、カンタンなアイデアにはノリません！

――シナリオのテーマは「起源（ルーツ）」とのことですが、そのほかに作品を象徴する言葉はありますか？

松山　企画段階から考えていたのは、「みんな仲よく」というキーワードですね。現代の社会において、残念ながら人間は平等ではないし、争いも起こっています。それでも、人は立場が違っても、お互いをわかり合って、与え合い、支え合う必要があります。でも、このことは日々の暮らしに忙しくて考える余裕がなくなっていますよね。本作のシナリオは、「人間は人と人との間でしか生きられない」ということの意味を感じてもらったり、思い出してもらったりできるものを目指しています。

野口　シナリオの制作においては「人と人のつながり」を強く意識して進めました。仲間同士で絆を結び、お互いの誤解を解いて次のステップに進んでいく……という部分が見どころになります。

――そんな物語を引っ張っていく主人公のレッドや謎めいたエルの魅力はどういったものですか？

野口　レッドは芯がブレない人物ですが、壁や困難にぶつからないわけじゃありません。でも、くじけてしまったときも、妹のショコラやほかの仲間の励ましの言葉を受けてすぐに立ち上がれる人物なんです。こうした「常に前進していける力」が、彼の魅力じゃないですかね。それに対して、自分自身の謎と心の中の葛藤を抱いて登場するエルは、レッドと対照的なキャラクターです。そんな2人が、どうやってお互いの「わだかまり」をなくしていくのか。温かく、そして優しく触れ合っていく彼らの関係に注目してもらいたいです。

松山　エルはレッドの生活に非日常を連れてくるキーパーソンです。主人公と並んで重要な人物ですが、このキャラクターはよく悩むんですよ。エルには大きな使命があり、そこで生まれる葛藤のなかでレッド達と接していく。エルはレッドの影響を受けて変わっていくし、レッドもエルからいろいろなものを与えられて変わっていきます。この物語の主人公はレッドなので、彼が中心になって進行しますが、「レッドとエルの物語」といっても、言い過ぎではありません。

――エルのほかにも、物語のカギを握るキャラクターはいるんでしょうか？

野口　そういう人物は、今のところ謎めいている感じにしています。個人的にカギだと思うのはメルヴェーユかな。彼女は「クーバース」という組織の参謀ですが、参謀という立場は怪しいと相場が決まってますし（笑）。注目してもらいたい人物の1人ですね。

――シナリオを書くうちに、初期の設定から印象が変わっていった人物はいますか？

野口　そうですね……オペラ、カルア、グレンの3人組でしょうか。特にオペラは、もっとわかりやすい人物だったんです。でも、彼女の過去の設定を掘り下げたら、いろいろなものを背負っていることになっていきまして。

MORE! Solarobo

サイバーコネクトツーでは、モーション班やモデル班など、それぞれの作業でチームが分かれている。しかしモデル班のなかには、「このモデルだけは自分で動かしたい」と訴える熱意あるスタッフもいるという。その場合は本業の作業量が減らないことと、作品の出来によっては採用しないことを告げて自由に制作させているそうだ。とはいえ、そうして作られた作品は丹精込めて作られているため、ほぼ採用されるらしい。社内ではこうした挑戦が推奨されているのだとか。



頼れるナビゲーター
ショコラ
CV：阿澄佳奈

レッドの妹。通信によって仕事の補佐をしてくれる。かなりのメカ好きで、飛行艇アスモデウスの操縦もお手のもの。

ミステリアスな参謀
メルヴェーユ
CV：篠原恵美

ハンターのギルド、クーバースの参謀兼開発主任。メカの開発を得意とする。その目的、経歴ともに謎の部分が多い。

精鋭部隊3人組の長
オペラ
CV：柚木涼香

クーバースの精鋭部隊、特務室の室長。高飛車で、やや楽天的な性格である。愛機は遠距離攻撃に特化したティアマト。

天然系おバカキャラ
カルア
CV：山本泰輔

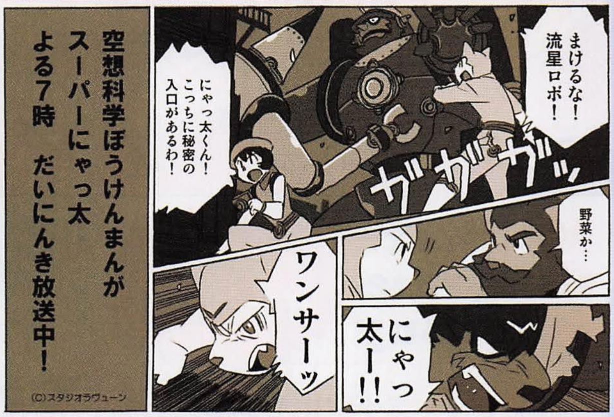
オペラの部下で、彼女を慕っている。愛機のオーバーメフィストは見た目が優先されており、性能的にはパッとしない。

オペラに忠誠を誓う男
グレン
CV：土田大

生真面目な性格のため、相棒のカルアに振り回され気味。巨大な太刀を持つ接近戦用ロボのメフィストを操縦する。

「スーパーにゃっ太」の細かい設定

インタビューで話題にあがったアニメ「スーパーにゃっ太」の原作マンガのカット。原作者や制作会社の歴史、イヌヒトのカラーテレビの見え方まで作り込まれている。



きたいと考えています。

「実は○○だから、こういう言動になる」という細かいこだわりをシナリオに織り込みました。

――シナリオ制作において、キャラクターがケモノであることを意識したことはありましたか？

野口　もちろんあります。人間になくてケモノにはあるものにシッポ、ヒゲ、全身の毛があげられますが、このあたりは脚本に反映していますよ。例えばイヌヒト達は、決意を新たにするとき「このシッポにかけて！」と言います。ほかにも、「うなじの毛がざわざわするぜ」とか「爪一本、触れさせねえ」という表現を使いますね。

松山　ビジュアル面においては、耳をピンと立たせたり、垂れさせたりといった点でケモノらしい感情表現をさせていることもありますよ。

サブシナリオのクエストにもさまざまな仕掛けや楽しみが用意されている

――メインのシナリオ以外の楽しみとして、サブシナリオにあたる「クエスト」もあるようですね。

野口　ダハーカのフライヤーモードで遊べるクエストと、アングラーモードで楽しめる戦艦つりは、開発初期の頃から入れようと考えていました。

松山　基本的なアクションはどこでも行えますが、なるべく、それぞれの浮遊大陸の島で違ったアクションを楽しめるようにしています。

野口　どこでも空を飛べたり、戦艦つりをできたりすると、ゲーム内容の整合性がとりづらくなるという事情もあります。また、どこでもなんでもできる状態だと、プレイヤーが集中して遊べなくなるんですね。ですから、1つの島では1つの要素をしっかり遊ぶスタイルにしました。それぞれが骨太でおもしろいですよ。

松山　特に戦艦つりがオススメですね！　これは、ディレクターの磯部が描いた雲海に鎖を垂らして戦艦をつり上げているイラストがありまして、それを見て「よし、やろう」ということで決まったアイデアです。

野口　レスポンスがよくて爽快感があることを重視して調整しています。戦艦をつり上げたときの演出はなかなか迫力がありますよ。魚つりのゲームは世にたくさん出ていますが「戦艦をつってお宝をGETする！」なんていう破天荒な内容はほかにはないですよね。それに、超重量の戦艦をつり上げるという、ロボならではのアクションを楽しめるのもポイントだと思います。

松山　アイデアが出た当初は、幽霊船が出るような海賊船の墓場でつりをしようという話だったんです。そこで、魚影が右に行ったり左に行ったりするアクションを入れたいよね、という話になっていきまして……。

野口　でも、無人の船が動かすわけにはいかないし……と振り出しに戻っちゃって。その後、紆余曲折を経て、最終的に沈没している戦艦を宿（ヤド）にするでっかいヤドカリがいるという設定が生まれたんです。

松山　モンスター的にも迫力があるし、おもしろいミニゲームになりましたね。幸い開発の時間はたくさんあったので、こうした設定の工夫や演出にはこだわることができました。元々は1つずつのクエストは軽くてもいいから、ひたすらたくさんのシチュエーションを遊べるようにするつもりだったんです。結果として、スタッフの努力で、それぞれが骨太になっていき、単体でも十分におもしろいものが続々と仕上がっていきました。

野口　戦艦つり以外では、手紙を届けたり、コンテナを片づけたりといった、気軽に楽しめるちょっとしたクエストもたくさん用意しています。もちろん、カンタンなものはすぐにできるけど報酬は少なめです。

松山　その一方で難しいものは高い報酬がもらえるようになっているので、やりがいはバッチリですよ！

――最後に、読者に向けてメッセージをお願いします。

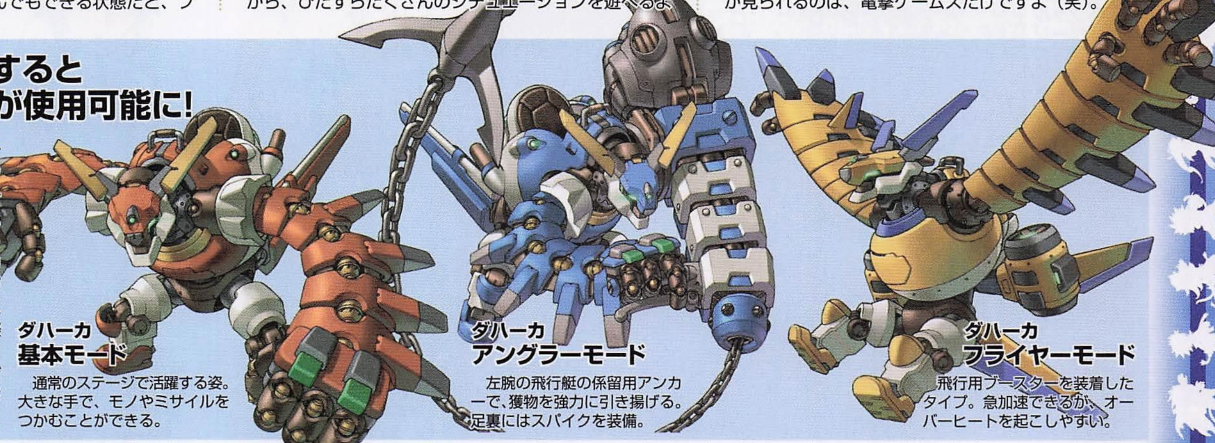
野口　もうすぐみなさんに遊んでもらえることができそうで、我々も嬉しく思っています。私が担当したシナリオは「入口は柔らかく、内容はハード」ではありますが、遊び終わったあとは誰もが幸せな気持ちになれるように書かせていただいたつもりです。ぜひ、この気持ちを体験していただけたらと思っています！

松山　開発は順調で、予定どおりに完成しそうです。発売日の発表はじきにできそうですので、予約の準備はバッチリしておいていただけたらと思います。予約はまだ始まっていませんが、お店に『ソラロボ』の予約はできるかどうか、バンバン問い合わせてください（笑）。それが、何よりの作品の応援につながりますから！　それから、電撃ゲームスの本連載の情報量に驚かれた方も多いと思いますが、次号はもっとすごいです!!　この調子で毎号『ソラロボ』の情報をたっぷりとお届けしますので、次回もお楽しみに！　『ソラロボ』の濃い設定資料が見られるのは、電撃ゲームスだけですよ（笑）。

注目システム②

ロボを換装すると特殊な機能が使用可能に！

ダハーカは通常モードのほかに、アングラーモードとフライヤーモードに換装することが可能。モードによって、基本的な性能、カラー、アクションがガラリと変わる。ゲーム中では、戦艦つりの際はアングラーモード、飛行が必要なステージではフライヤーモードに自動的に換装される。



ダハーカ 基本モード
通常のステージで活躍する姿。大きな手で、モノやミサイルをつかむことができる。

ダハーカ アングラーモード
左腕の飛行艇の係留用アンカーで、獲物を強力に引き揚げる。足裏にはスパイクを装備。

ダハーカ フライヤーモード
飛行用ブースターを装着したタイプ。急加速できるが、オーバーヒートを起こしやすい。

MORE! Solarobo

本作のアクションの骨組みは、シューティングゲームなどのプログラミングを得意とするベテランのプログラマーによって作られている。通信パートやイベントシーンの組み込みはほかのスタッフが担当したが、アクション部分はほぼ1人のスタッフが手がけたらしい。これには松山氏も「1人でゲームを動かせるものなんだ！」と感嘆の声をあげたが、そのプログラマーご本人いわく「もう1人でやるのは嫌だ」とのこと（笑）。早く軽快なロボアクションを体験したい！

ワールドカップどころじゃねぇよ!!

もぎたて! ギャルゲマストバイ

ついに2010年ワールドカップの日本代表メンバーが決定！　こっちも早く購入するギャルゲーを決めて、二次元嫁を選抜しないと!!

Mogitate
Galgame
MustBuy

今月のイチ押し!!



セカンドノベル
～彼女の夏、15分の記憶～

セカンドノベル～彼女の夏、15分の記憶～　**2010年7月29日発売**

- [価格]UMD版：¥5,229(税込)／DL版：¥4,000(税込)
- [機種]PSP　[ジャンル]青春-自己-探索-ミステリアス-認識-アドベンチャー
- [メーカー]発売元：日本一ソフトウェア／開発元：テクスト。
- [スタッフ]キャラクターデザイン：もりちか／シナリオ：深沢豊

イチ押しの理由

「ジュブナイル」を感じさせる世界観
予約特典の作家陣もツボを突き過ぎ!

にぎやかな高校生活や不器用な三角関係で紡がれた青春。その日々は、親友の転落死という衝撃的な事件によって終わりを迎える。なぜ親友は飛び降りたのか？　楽しい想い出はすべて幻想だったのか……。ノベル好きに推したいジュブナイルAVG。

現在と過去、交錯する2つの時代。事件を解くカギは1人の少女の記憶に。



▲ほんの15分ほどの時を過ごしただけで、ついさっきまでの記憶がリセットされてしまう彩野。そのため、短時間で手際よく今までのあらましを説明し、5年前の彼女の記憶から新たな「物語」を聞き出していかなければならない。

転落事件の後遺症で記憶が15分間しか保持できないヒロイン・彩野。そんな彼女の残された記憶を頼りに、当時の事件の謎を探っていく。物語は現在と過去という2つの時代で展開し、自分達がモチーフの「物語」から真偽を取捨しながら進めるという一風変わったシステムを採用。青春の傷跡を描くジュブナイル的な世界観にゲームというメディアならではのインタラクティブなミステリー要素が含まれている。また、本編のシナリオも興味深いが、予約特典の冊子も超豪華。まさに“実力派”と呼ぶにふさわしいクリエイター陣が名を連ねているのだ！

事件の後遺症によって彩野の記憶は止まったままに…

The Present **現在**

物語のメインとなるパート。高校卒業後に上京していた主人公の直哉（CV：風間勇刀）は、5年ぶりの帰省で、かつて淡い恋心を抱いてた彩野と再会する。直哉は、彼女とともに夏休みの母校を訪れ、彩野と親友が起こした転落事件の真相を探ることにする。





◀直哉達が訪れた夏休み中の母校で出会う少女。この近所に住んでいるらしいが、直哉とは面識もなく、年齢からして5年前の出来事にかかわりがあるとは思えないが……。

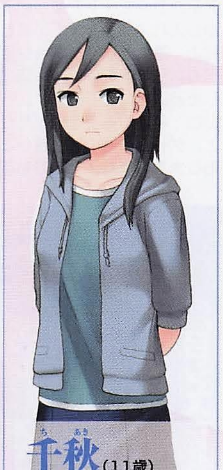
▲高校の屋上から転落した直哉の親友のあとを追うように、自ら飛び降りたという彩野。そのときのケガの後遺症で、事件の前の数日間の記憶があいまいになってしまっている。



由加里(30歳)
CV：氷青
事件当時、主人公達の授業を受け持っていた教師。彩野を気にかけており、彼女の近況にも詳しい。



彩野(23歳)
CV：友永 朱音
本作のヒロイン。15分ごとに記憶が17歳当時へリセットされるという障害を負っている。



千秋(11歳)
CV：永井 ちひろ
主人公の母校をたびたび訪れている近所の小学生。グラウンドの片隅によくたたずんでいる。

スペシャルメッセージ　シナリオ&ディレクション　深沢 豊氏

本作のベースとなった『True Color.』の企画を立ち上げたのが2000年頃。そこから、商業作の『セカンドノベル』として本格的に制作がスタートしたのが昨年の初夏頃からになります。本作の見どころは、「記憶が維持できない」彩野の感覚を、ゲームとして体験できるところです。彼女の「15分ごとに記憶がリセットされる」状態とは、意識の集中が途切れると、それまでに起きた出来事を忘れてしまうことを意味しています。たとえば、今あなたが目を通しているこの記事の内容も、ほかのゲームの記事を読む頃には忘れてしまうのです。彩野の実年齢は23歳ですが、5年前の17歳で事故に遭遇したため、そこから先の記憶が維持できなくなっています。彼女に昨日観たテレビ番組を聞いた場合、5年前に放送されていた番組名を答えることでしょう。永遠に続く17歳が彩野の現在です。そんな彼女が、過去に残した「物語」。それが、ゲームにおいて非常に重要な役割を担っています。ユウイチの死と、彩野の残した物語に「繋がり」を見つけ、どう結びつけていくのかが謎を解く鍵となります。ゲーム内小説の作家陣は非常にエッジな作風を持つ方々に執筆いただきましたので、学生、サラリーマンはもちろん、いわゆる「ゼロ年代作家」の小説に親しんでいる方にもぜひプレイしていただきたいです。また、予約特典の「ファーストノベル文庫」はプレミア必須です！

ハミダシ情報局 体験版をプレイしよう!

ケータイ版およびPC版の公式サイトにおいて、本作の体験版が好評配信中！　さらに6月上旬には、PlayStation StoreでPSP体験版の配信が予定されている。これらはすべて異なる内容となっており、それぞれ楽しめる要素が違う。気になる人はぜひプレイしてみよう！　ちなみに、PC体験版では、プレイ後に手軽にTwitterで感想を書き込めるシステムを用意。体験後は、ぜひ記念に一言つぶやいてみよう。　【公式サイトURL】http://nippon1.jp/consumer/secondnovel/

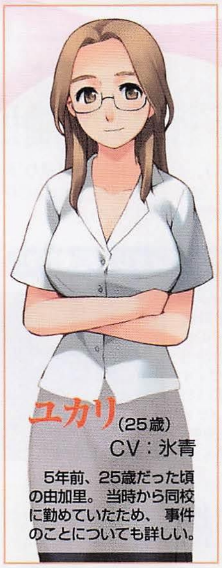
何の前触れもなく起きた親友の転落死事件…

The Past 過去



◀5年前、高校の屋上で何があったのだろうか……。

直哉や彩野の高校時代。楽しい高校生活を送る彼らだったが、ある日の放課後、直哉の親友であるユウイチが高校の屋上から転落死する。さらに、彼の幼なじみであった彩野も飛び降りてしまう。幸い、彼女は一命を取り留めたが、そのときのケガがもとで記憶障害となり真相は闇の中へ。果たして、当時の2人の身に何が起きたのか……。



ユカリ（25歳）
CV：氷青
5年前、25歳だった頃の由加里。当時から同校に勤めていたため、事件のことについても詳しい。



アヤノ（17歳）
CV：友永 朱音
5年前の彩野。転落死してしまったユウイチと彼女の関係は、幼なじみであるとしか……。

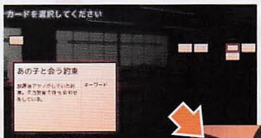


ユウイチ（17歳）
CV：大河 望
屋上から転落して死亡した直哉の親友。遺書らしきものが見つかり、自殺とされたが……？



アヤノの残した「物語」の中に秘密が…!?

23歳の彩野は、記憶を15分間しか保持することができず、さらに飛び降りる前の記憶はあいまいな状態となっている。では、彼女からどのように事件の真相を探るのか？　その答えは17歳の彩野だ。当時、彼女は自分や周囲をモチーフにした「物語」を作っており、そのなかには直哉の視点からは見えなかった彩野の観点からの高校生活が残されている。この「物語」の断片をつなぎ合わせれば、きっと事件の謎も……!?

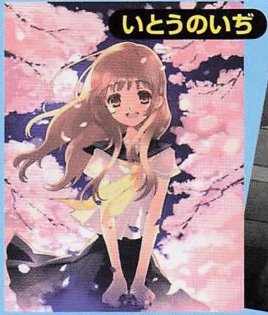




◀▼「物語」は1つだけではなく、複数存在する。それぞれをつなぎ合わせて、事件の謎を解き明かそう。なかには、事件とはまったく関係のないものも……。

TOPICS 予約特典にはゲーム中の小説を収録した冊子が!!

彩野が書いたという「物語」以外にも、さまざまな物語がゲーム中に登場する。その内容はゲーム内小説として楽しめるが、予約特典として、それらをまとめた冊子がゲットできる。各小説には、気鋭作家と豪華イラストレーターが起用されているので絶対に見逃せない!!



いとうのいぢ



o-ji

担当ライターコラム こんにちわ! 俺の嫁

予約特典でここまで本気を出されたら!

もぎ…もぎ…（ざわ…ざわ…）。どうも、本コーナーの担当ライターであるところのカワチです。今回は日本一ソフトウェアさんの『セカンドノベル』をオススメしましたが、これは電撃ゲームスの兄弟誌である電撃PSの特報で知って以来、絶対にココで取り上げようと思っていたタイトルです。本筋の物語も十分に惹かれますが、個人的にはゲスト作家がスゲーと思うのです。だって、『CROSS†CHANNEL』の田中ロミオさんや『Sense off』の元長柾木さんが参加されているんですよ？　プレイヤーの人生観を変えてしまうような作品(ゆえに、アクもメチャクチャ強いのですが）を世に送り出すような方々をゲストで参加させてしまうなんて……日本一ソフトウェアさんはどこまで『セカンドノベル』に本気なんでしょうか。これは自分も本気でプレイさせてもらうしかないかと！　8月のMGMで担当ライターが代わっていたら、『セカンドノベル』のせいだと思ってください（笑）。

ハミダシ情報局 予約特典の作家陣

予約特典の冊子には、ゲーム中に登場する魅力的な5編の小説が収録される。それぞれの「物語」の担当作家・イラストレーターは以下のとおり。
「二十一番の喪失」作：市川環／イラスト：いとうのいぢ　**「終わらない階段」**作：田中ロミオ／イラスト：o-ji　**「音の色」**作：唐辺葉介／イラスト：若月さな
「夏影」作：海猫沢めろん／イラスト：亜方逸樹　**「たまねぎ現象には理由がある」**作：元長柾木、イラスト：kashmir　（以上、敬称略）





CHAOS;HEAD NOAH

If you are God, and the delusion becomes reality.
About what kind of the noids you get?
Is it the sensual world? The despotic society?
The destructive sanctions?
Or...

薄暗き妄想が現実を侵食していく

CHAOS;HEAD NOAH 2010年6月24日発売

- [価格]通常版：¥6,090（税込）／初回限定版：¥8,190（税込）
- [機種]PSP
- [ジャンル]妄想科学ADV
- [メーカー]5pb.
- [スタッフ]キャラクターデザイン：ささきむつみ／プロダクトデザイン：CHOCO／プロデューサー：松原達也／シナリオ：林直孝／原画：松尾ゆきひろ

5pb.とニトロプラスの強力コラボで話題の科学ADVシリーズ。その第一弾として発表された『CHAOS;HEAD NOAH』がいよいよPSPに登場！「ニュージェネレーションの狂気」と呼ばれる連続猟奇殺人事件が巻き起こる渋谷を舞台に、主人公・西條拓巳の現実と妄想が混じり合いながら物語は進行する……。いったい、何が現実で何が妄想なのか。衝撃のストーリー展開から目が離せない！



▲ポジティブな妄想か、ネガティブな妄想かを選ぶ、「妄想トリガー」システムを搭載。

Check 1 PSP向けに操作性が向上!!

Xbox 360版からの移植となる本作は、携帯機になってラクな姿勢でのプレイが可能に！ また、ほぼ片手でも操作できるようにボタン配置もPSPに合わせたものに設定されている。



◀オートモードなどのシステムも完備されているので、通学や通勤のお供にも。



Check 2 OP&EDテーマはPSP版だけの新曲!!

OP＆EDテーマは、PSP版用に新規録り下ろしとなっている。また、それにともない OPムービーも新規に制作されているのだ!!

EDテーマ収録「祈りのヴィオレット」発売中！

本作のEDテーマ「イノセンス～殺戮の創世記詩編最終章より～」と、「CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu！」のEDテーマ「祈りのヴィオレット」を収録したCD「祈りのヴィオレット」がメディアファクトリーより発売中。価格は¥1,470（税込）。



Interview

「ファンタズム」FES役 **榊原 ゆい**

■EDテーマ「イノセンス～殺戮の創世記詩編 最終章より～」について

——この曲の聞きどころは？

いつもよりテンポの速い曲で、ライブ栄えする感じですね。メロディーがあちこちと速く飛ぶので、そのぶんテクニカルに聴こえます。実は、Aメロでは後ろで薄くRAPっぽく台詞が入っています。そういうところでも、いつもと違う感じが効果的に入っています。

——歌詞のどの辺りのフレーズがオススメですか？

サビの「罪よ翼になれ　崩れゆく瓦礫の中で」です。本当に作品の世界に合った、考えさせられる言葉で、サビの頭としてメロディーも心地よく乗っているのでオススメです。

——楽曲についての感想を教えてください。

展開がとても速いこの曲にFESとして気持ちを乗せるのがとても大変で、静かなキャラですが声質が低い分、内臓がえぐられるくらいアタックを入れて歌いました。いつかライブで歌えたら嬉しいなと思います。

■「ファンタズム」について

——榊原さんにとって、ファンタズムとは？

妄想の世界で歌う、魂の叫びを伝える自分とはまったく逆の位置にいるもの…ですね。

——今後、やってみたい活動などはありますか？

またいつか、リアルブートしてライブをやりたいです。

——ファンの皆さんへメッセージをお願いします。

自分とは、本当にまったく違う対称な位置にあるファンタズム。でもこの世界観が好きで、サウンドが好きという根強いファンタズムファンの方が結構いらっしゃって、とても嬉しく思います。これからどこまでいけるかわかりませんが、最後のその日までファンタズムをよろしくお願いします。

初回限定版の冊子には豪華作家陣のイラストが!

本作の初回限定版には、人気イラストレーターによる寄稿イラスト＆フローチャート付きの攻略資料がセットになった豪華冊子が付属される！ ここでは、なまにくATK氏、羽鳥ぴよこ氏、長澤真氏のラフ画を一足先に公開。ほかにも、さまざまなイラストレーターの絵が掲載されるとのことなので、ぜひ手に入れて、美麗な完成イラストの数々をその目に焼き付けるべし！



なまにくATK



羽鳥 ぴよこ



長澤 真

ハミダシ情報局 『CHAOS;HEAD』侵食中！

本編の内容を全12話でなぞったTVアニメ版のDVDが全4巻で好評発売中。価格は各巻¥6,090（税込）で、ヒロイン達のフィギュアが同梱された「スペシャルパック」は各巻¥7,140（税込）となっている。また、Xbox 360にて、本作の続編となる『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』が¥6,090（税込）で発売中。『CHAOS;HEAD NOAH』のエピローグ後を補完する内容でありながら、雰囲気はまったく違ったテイストとなっているので、ぜひともあわせてプレイして楽しんでほしい！

WHITE ALBUM －綴られる冬の想い出－ 2010年6月24日発売

- [価格]通常版：￥7,140(税込)／初回限定版：￥9,240(税込)
- [機種]PS3 [ジャンル]AVG
- [メーカー]アクアプラス
- [スタッフ]プロデューサー：下川直哉／原画：カワタヒサシ

冬の季節が運んだ切ない恋模様



森川 由綺
CV：平野 綾

新進気鋭の人気アイドル。現在大学生で、主人公とは高校時代からの恋人。だが、最近は多忙でなかなか会えず、すれ違いの日々を送っている。

緒方 理奈
CV：水樹 奈々

由綺の先輩で、圧倒的な人気を誇るトップアイドル。幼い頃からの芸能生活にずっと孤独を感じてたが、主人公との出会いが彼女を変えることに。

PS3 NEW CHARACTER
如月 小夜子
CV：佐藤 利奈

アイドルグループ・桜っ娘クラブの元リーダー。意地っ張りな性格だが、気弱な一面も。また、今は大検の結果待ちで、落ち着かない毎日が続いている。

今でもたくさんの根強いファンを抱える傑作『WHITE ALBUM』が、12年の時を越えてPS3でフルリメイク！ 美しいビジュアルや人気声優の起用、モーションポートレートによる演出など、あらゆる面でパワーアップしている本作だが、なんとPS3版だけのヒロインが新たに追加されることが判明！ その人物とは人気アイドルグループ・桜っ娘クラブの元リーダーで、現在はソロで活躍中の如月小夜子。由綺と理奈に続く第3のアイドルの登場によって、真冬に紡がれる恋愛劇はさらに複雑化していく予感!?



▲小夜子が追加されたことにより、オリジナル版を遊んだ人もより新鮮に本作をプレイできる！

ナルキッソス ～もしも明日があるなら～ Portable 2010年6月24日発売

- [価格]通常版：￥5,040(税込)／DXパック：￥6,090(税込)
- [機種]PSP [ジャンル]オムニバスノベル
- [メーカー]発売元：角川書店／開発元：角川書店×HOBIBOX
- [スタッフ]原作・監修：片岡とも(ステージなな)／キャラクターデザイン：緒方剛志

人の「生」と「死」描くオムニバスノベル

余命わずかなヒロインとともに、「先が見えた人間の死」と向き合っていく主人公の生きざまを描く『ナルキッソス』。同人で好評を博し、小説やコミックなどへのメディアにも展開した本作品が、完全版としてPSPに登場！ 100枚以上のイベントCGや人気声優陣によるボイス演出のほか、各章のエピローグと、最終章にあたる「ルールは誰のために」を追加。物語の舞台であるホスピスの原点が明らかとなる……。



▲最終章では、病院の7F「ホスピス」でのルールが作られた理由が判明する。



▼実力派の声優陣が熱演することで、キャラクターの心情がより深く伝わってくる。

D.C. I & II P.S.P. ～ダ・カーポ I & II～ プラスシチュエーション ポータブル 2010年10月28日発売

- [価格]通常版：￥8,190(税込)／DXパック：￥9,999(税込)
- [機種]PSP
- [ジャンル]こそばゆい学園恋愛アドベンチャー
- [メーカー]発売元：角川書店／開発元：CIRCUS

『D.C.～ダ・カーポ～』シリーズのメイン2作品がPSPに!!

1年中枯れない桜が咲き誇る不思議な場所「初音島」を舞台に、思春期ならではのこそばゆい恋愛を描いた『D.C.～ダ・カーポ～』。それから53年後、再び「初音島」の学園に通う小年少女達の切ない恋愛を描いた『D.C.II ～ダ・カーポII～』。シリーズ原点となるこの2作品のセットがPSPに登場！ 両作品を合わせ、攻略できるヒロインの数は27人！ 桜咲く初音島で、キミはいったいどの娘と素敵な想い出を紡いでいく？



『D.C. P.S.』

◀主人公のことを「兄さん」と呼んで慕う、義理の妹の音夢。



『D.C. II P.S.』

◀音姫は、主人公のことを実の弟のようにかわいがっている。

コレクターズアイテムをゲットせよ！ 特典&限定版情報局

限定版を購入して違いのわかる男になれ！ 今回は『ナルキッソス』と『D.C. I & II P.S.P.』の気になる『DXパック』の内容と、予約購入でもらえるグッズをチェック!!

ナルキッソス～もしも明日があるなら～ Portable　DXパック

『DXパック』には、「オフィシャルブック」と「聖地巡礼マップ」が同梱される。「オフィシャルブック」は、描き下ろしを含めたピンナップ集や、外伝シナリオを手がけたごぉ氏書き下ろしショートノベル、クリエイターからの応援コメント、新作4コマなど、さまざまなコンテンツを収録。聖地巡礼マップは、劇中で主人公とヒロインのセツミが旅をしたルートが一目でわかる巡礼者ご用達のアイテムだ。オフィシャルサイトの人気キャラクター・セツミ先生がシュールにエスコートをしてくれるぞ！ また、本作を予約して購入すると、セツミ先生のイラストが描かれた「携帯クリーナー」もゲットできちゃう！ これで、いつでもセツミ先生と一緒♥



ナルキッソス オフィシャルブック

「セツミ先生」の聖地巡礼マップ



予約特典 「セツミ先生」のオリジナル携帯クリーナー

D.C. I & II P.S.P. ～ダ・カーポ I & II～ プラスシチュエーション ポータブル　DXパック

イラスト描き下ろしのスペシャルBOX仕様となる『DXパック』。まず、「D.C. I & II P.S.P.ビジュアルブック（仮）」には版権イラストや原画のほか、用語集などの読み物系コンテンツを収録。そして、「ボーカルCD」には、なんと本作のために新しく録り下ろした新曲が！ 名曲揃いの『D.C.』シリーズだけに、これは熱烈なファンでなくても見逃せない！ また、予約して購入すると、音夢バージョンと由夢バージョンの2枚組となる「デコレーションステッカー」がもらえる。キミの自慢のアイテムを『D.C.』色に染めちゃおう！

D.C. I&II P.S.P. ビジュアルブック(仮)



予約特典 音夢&由夢 デコレーションステッカー

『サーカス通販限定プラチナパック』

サーカスのWeb直販では、さらなる豪華グッズが付いた『サーカス通販限定プラチナパック』を限定5000本で予約受付中！

同梱内容
1. サーカス完全監修 新規OVA収録 Blu-ray
2. D.C. I&II スペシャルコンテンツDVD
3. D.C. I&II 27ヒロイン録り下ろし「D.C.“こそばゆい”CD」
4. D.C. I&II ビジュアルブック（仮）
5. D.C. I&II 27ヒロイン's いっしょにお風呂ポスター
6. お名前入りプラチナパック購入証明証
7. 豪華特装BOX

ハミダシ情報局 『WHITE ALBUM』限定版

『WHITE ALBUM』の初回限定版には未公開イラストや初期デザインのラフなど、ここでしか見られないイラストが満載の「イラストレーションブック」と、オープニング曲を含む全24曲を収録した「オリジナルサウンドトラック」というファン必携のアイテムが同梱。発売日当日に泣きを見ないために、今から店舗で予約をしておくことをオススメする。また、アスキー・メディアワークスより、本作の攻略＋設定資料集の発売が決定したので（7月発売予定）、そちらも楽しみにしてほしい。

今回のテーマ

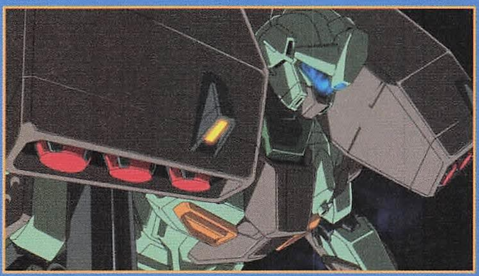
「ガンダムUC」でめざましい活躍を見せた量産型MS・ジェガンをフィーチャー!!

ガンダムシリーズをマニアックに紐解くこのコーナー。今回は「逆襲のシャア」「ガンダムUC(ユニコーン)」「ガンダムF91」という3作品にまたがって登場した地球連邦軍の量産型MS・ジェガンを特集。その機体バリエーションや特徴について解説していこう。

30年もの間、前線に立ち続けた量産機

RGM-89 ジェガン開発の歴史

宇宙世紀(以下、U.C.)0090年代初頭に地球連邦軍に制式採用された、アナハイム・エレクトロニクス社製のMS・ジェガン。この機体は約30年もの間、さまざまなマイナーチェンジを重ね、実戦配備され続けてきた。ここでは、これほどの長期にわたって採用されたジェガンの系譜をたどっていく。



▶「シャアの反乱」以降軍縮が続いていた連邦軍は、ジェガンを徐々に改良しながら、主力MSとして運用し続けた。

CHECK 各時代における連邦軍の量産型MS

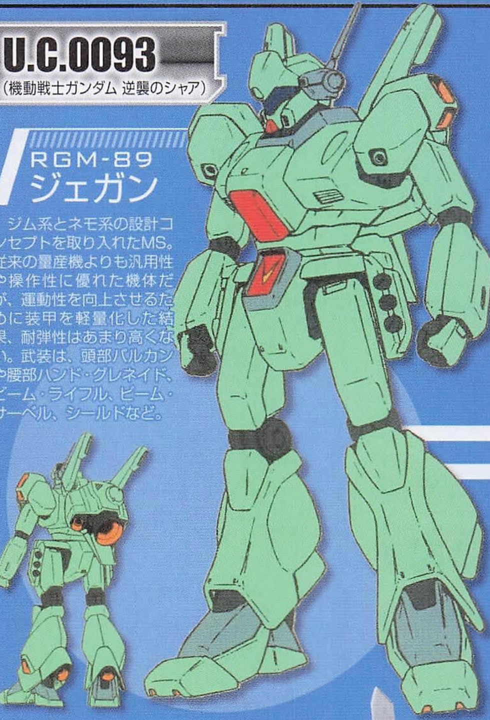
U.C.0079(機動戦士ガンダム)
ジオン公国軍にMS開発の遅れをとった地球連邦軍は、新兵器開発計画「V作戦」を発動。これにより白兵戦用MS・ガンダムが開発され、これをもとに連邦軍初の量産型となるジムが開発されることとなった。
(主な量産型MS:ジム)

U.C.0087(機動戦士Zガンダム)
グリプス戦役においては、ジオン公国の技術者を迎えた兵器開発も連邦軍内部で行われた。その結果、従来の連邦軍のラインを受け継ぐジムⅡや、ジオン軍の意匠を受け継ぐハイザックなどが開発された。
(主な量産型MS:ジムⅡ、ハイザック)

U.C.0088(機動戦士ガンダムZZ)
グリプス戦役から間をおかずして勃発した第1次・ネオジオン戦争。この戦いでは、連邦軍の新型量産機はあまり開発されておらず、ネモやグリプス戦役終盤に開発されたジムⅢが、主力MSとして配備された。
(主な量産型MS:ジムⅢ)

ジェガンのバリエーションと開発の系譜

U.C.0093
(機動戦士ガンダム 逆襲のシャア)

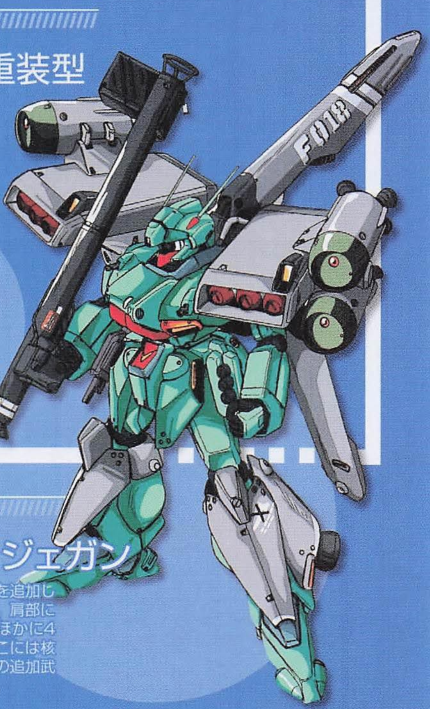


RGM-89 ジェガン

ジム系とネモ系の設計コンセプトを取り入れたMS。従来の量産機よりも汎用性や操作性に優れた機体だが、運動性を向上させるために装甲を軽量化した結果、耐弾性はあまり高くない。武装は、頭部バルカンや腰部ハンド・グレネイド、ビーム・ライフル、ビーム・サーベル、シールドなど。

RGM-90 ジェガン重装型

ジェガンを重装型として再設計した機体。両肩にビーム・キャノンを装備し、「ジェガン・キャノン」などと呼称される場合もある。地上での運用を主に想定しており、ジェネレータ出力の向上や脚部の改良などが施されている。腰部の武装がハンド・グレネイドからミサイル・ポッドに変更されているのもポイント。



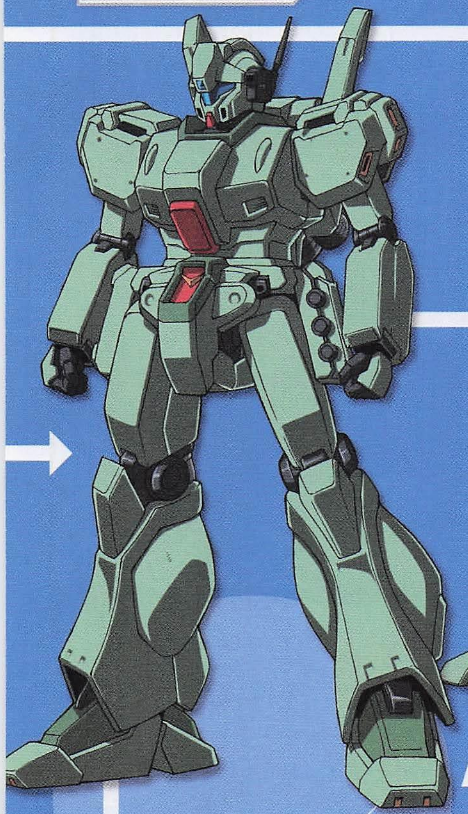
RGM-89S スターク・ジェガン

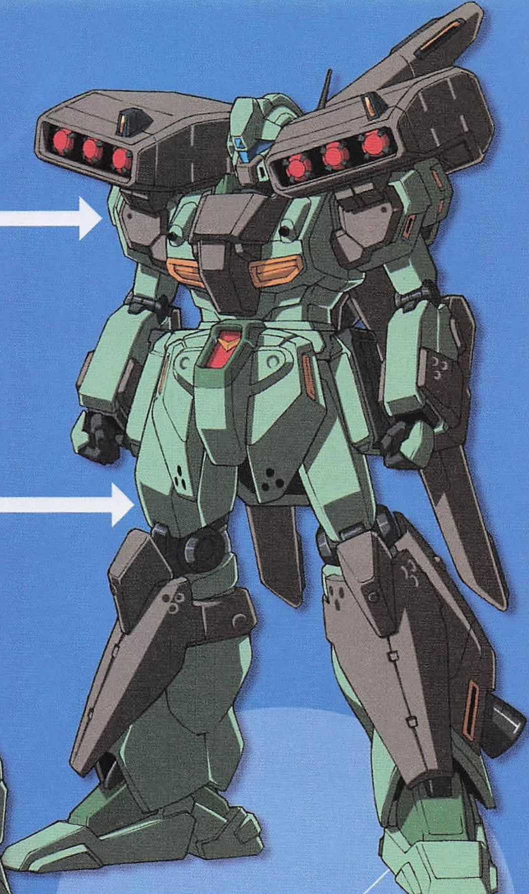
ジェガンを改装し、装備を追加した砲撃戦仕様の試験運用機。肩部には3連ミサイル・ポッドのほかに4基の大型サイルがあり、ここには核弾頭も装備できる。これらの追加武装は状況に応じて脱着可能。

量産型MS こぼれ話 1

グリプス戦役では、元ジオン軍の技術者を雇い入れたアナハイム・エレクトロニクス社が、抗争状態にあるティターズ、エゥーゴ両陣営の新型MSを開発。ガルバルディβやマラサイ、バーザムといったジオン系のMSの流れが感じられる量産機はティターンズ側に、ジムシリーズのMSの流れをくむジムⅡやネモなどの量産機は、エゥーゴ側に渡ることとなった。

U.C.0096
（機動戦士ガンダムUC）



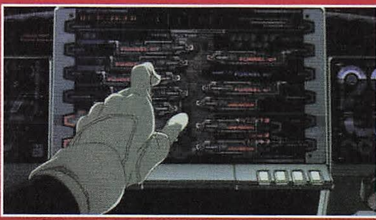




▲これまでのジム系列のMSの多くはデュアルセンサーを採用してきた。しかしジェガンでは、詳細な理由は判明していないが、リック・ディアスと同様に固定式のモノアイセンサーが採用されている。

CHECK NT（ニュータイプ）専用機とも渡り合えた「ガンダムUC」時代のジェガン

「ガンダムUC」第1話のスタークジェガンとクシャトリヤの戦闘を見てみると、ファンネル兵器への対策方法が確立されてきたことがうかがえる。この戦法により、パイロットの腕しだいでは量産機でもNT専用機と渡り合えるほどになってきたようだ。後年の「機動戦士ガンダムF91」以降、ファンネル兵器がほとんど見られなくなったのは、NTという存在の稀少化だけでなく、対策が容易に取れるようになったからという理由があるのかもしれない。



◀モニターに表示されたファンネルの情報に対し、パイロットが冷静に対処しているのがわかる。



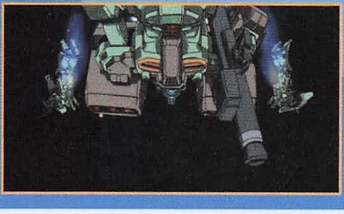
▲量産機イコールやられ役という今までのイメージを払拭するほどの白熱した戦闘が、劇中では何度も繰り広げられる。

RGM-89S スタークジェガン

ジェガンD型に追加装備を施した換装タイプの強化仕様機。特徴的な肩部の3連装ミサイル・ポッドのほか、通常弾と散弾の両方に対応した本機専用のハイパー・バズーカなどを装備している。なお、試験運用機のオプション兵装であった大型ミサイルは、運用方法の変更により廃止された。実戦では、主に特務部隊の小隊長機として運用される。

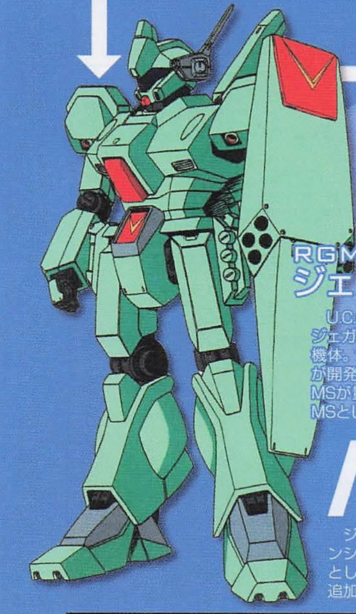
RGM-89D ジェガン

試験運用されたスターク・ジェガンの実践データなどをもとに改良された機体。通称、ジェガンD型。武装はRGM-89とほぼ同じだが、肩部や股間部はオプション用のマウントラッチが追加された装甲に変更されており、従来のものよりも拡張性が高い機体となっている。



◀袖付き（ネオ・ジオン残党軍）を追って、3機編成で行動するロンド・ベルの1小隊。一般パイロットはジェガンD型で、小隊長はスタークジェガンに搭乗している。

U.C.0123
（機動戦士ガンダムF91）



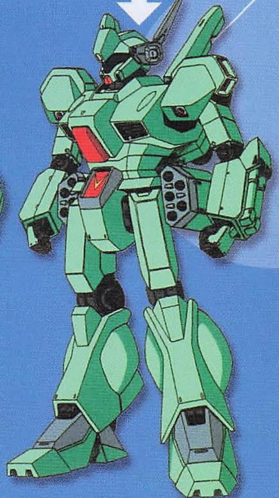
RGM-89J ジェガン（ノーマルタイプ）

U.C.0110以降に運用された、過去のジェガンを改修し総合性能を向上させた機体。サナリィ（連邦軍所属の研究機関）が開発を手がけたFシリーズなどの小型MSが量産されるまでは、連邦軍の主力MSとして配備された。通称、ジェガンJ型。



RGM-89R ジェガンAタイプ

ジェガンJ型をベースに強化したジェガンシリーズの最高性能機で、主に指揮官機として運用された。肩部などにバーニアが追加され、機動性が大幅に向上している。



RGM-89M ジェガンBタイプ

ジェガンJ型を近距離戦闘用に改修した機体。腰部には5連装ロケット・パックが装備されており、左腕部にはビーム・サーベルラックが追加されている。

CHECK ジェガンの後継機はRGM-109ヘビーガン

U.C.0109にサナリィの「MS小型化」計画を受け入れた連邦軍は、アナハイム・エレクトロニクス社に小型MSの開発を依頼。それによって完成したのが、RGM-109ヘビーガンである。このヘビーガンは、ジェガンをスケールダウンさせた機体ではあるが、小型軽量化のおかげで、ジェガンと同等のジェネレータ出力ながら、より高い機動性を持つこととなった。

量産型MS こぼれ話 ②

U.C.0110以降の連邦軍は、主力量産機をヘビーガンからジェムズガンやジャベリンへと順次移行させていった。しかし、U.C.0153（機動戦士Vガンダム）では、これらの機体はザンスカール帝国の量産機の性能に劣るものとなっていた。また、このザンスカール帝国に反抗するためのレジスタンス組織、リガ・ミリティアは、量産可能な汎用MSとしてVガンダムやガンイージなどを独自に開発。戦争がある限り量産機の開発に終わりはない。

電撃ゲームス的! 諸国漫遊旅企画 戦国城めぐり

第九章◆仙台城

戦国武将達に深いつながりのある城や史跡などを毎号ピックアップして紹介するこのコーナー！　今回は、仙台に行ったら一度は見ておきたい有名な仙台城とともに、伊達家にも注目しよう。

“青葉城”とも呼ばれる伊達政宗の城

宮城県仙台市にある仙台城は、江戸時代に青葉山に築城された平山城（丘陵などに築城された城）。この城は、青葉城や五城楼とも呼ばれ、特に青葉城という雅称は知名度が高い。伊達家17代当主・政宗が築いたことでも有名で、約270年もの間、伊達家の居城となった。現在、天守や本丸はなく、櫓や石垣が残るのみとなっている。



ココに注目！① 徳川家康の許しを得て伊達政宗が築城を行う



元々、青葉山には千代城と呼ばれる城があったが、城主で政宗の叔父・国分盛重が伊達家を出奔。千代城は廃城となり、この地に数年の空白の時が生まれる。慶長5年末（1601）、政宗は関ヶ原の戦いでの貢献を徳川家康から認められ（密かに一揆を企てたことが発覚し、加増量は2万石程度だったという）、仙台開府の許可を得る。これを機に政宗は、千代の地で仙台城の築城を開始し、その近辺の地名を“仙台”と改めた。

ココに注目！② 太平洋戦争によって焼失する

太平洋戦末期の昭和20年（1945）7月10日、米軍による仙台空襲で街は火の海となった。このとき、B29から投下された焼夷弾によって、仙台城は大手門や脇櫓などとともに焼失してしまう。政宗の時代から続く各種建築物は、このときの戦火でほぼなくなってしまった。

仙台城跡

行き方　JR仙台駅西口より、るーぷる仙台に乗って約20分で到着する。天守台にある伊達政宗の騎馬像は有名なシンボル。

るーぷる仙台でめぐる仙台市内のオススメスポット

JR仙台駅西口には、“るーぷる仙台”という巡回バス（1日乗車券大人￥600）がある。レトロな雰囲気のこのバスに乗車すれば、仙台市内でめぐっておきたい観光スポットをゆったり見学することができる！



◀1日乗車券を見せれば、入館料などが割引きになる場所もあってお得だ。

瑞鳳殿（ずいほうでん）

伊達政宗の霊屋（拝観料￥ 550）。政宗の次男・忠宗によって建立されるが、昭和20年に戦災で焼失してしまう。現在の建物は、昭和54年に再建されたものとなっている。



◀この門を越えると、政宗の霊屋が見えてくる。豪華絢爛な装飾が施されており、見る者をうならせる迫力がある。

宮城県護国神社

仙台城の本丸跡地には、護国神社と呼ばれる招魂社があるので、ぜひ参拝してほしい。政宗が描かれた絵馬やお守りも購入できる。



◀ここには、資料展示館や政宗の騎馬像もある。じっくり堪能したあと、神社でお参りしてみるのも一興だろう。

仙台市博物館

伊達政宗が所有した具足や陣羽織など、伊達家にまつわる資料を展示（入場料￥ 400）。また、仙台の歴史についても学べる、貴重な博物館となっている。



▶博物館の中庭には、政宗の胸像がある。像の近くの遊歩道から、城跡に向かうことも可能だ。

大崎八幡宮

奥州探題をも務めた大崎家の改易後、政宗が慶長9年（1604）に造営を始めた神社。本殿や石の間などは国宝に指定されている。



◀この社殿は、安土桃山時代の遺構であり、権現造りの典型例。その美しいたたずまいは、見る者を引きつける。

▶近隣のオススメスポットin松島

瑞巌寺（ずいがんじ）

天長5年（828）に建立された、奥州随一の禅寺（拝観料￥700）。現存する建物は、5年の歳月をかけて政宗が完成させたもの。現在は改築中で、平成28年3月まで非公開。



▶現在本堂は見られないが、政宗が朝鮮から持ち帰ったとされる梅の木や国宝庫裏などは見られる。

観瀾亭（かんらんてい）

伏見桃山城にあった豊臣秀吉の茶室を政宗がもらい受け、江戸に移築。その後、政宗の息子・忠宗の命によって松島へ移されたと伝わる。菓子付きの茶（拝観料込みで￥600）も楽しめるおもむきのある場所だ。

円通院

政宗の嫡孫・光宗の霊廟で、正保4年（1647）に建立された寺院。宮城県最古の霊屋建築とされる（拝観料￥300）。住職の話を聞きながら、オリジナルの数珠作りが￥1,000から楽しめるのも魅力の1つ。

伊達政宗歴史館

仙石線松島海岸駅から、約15分で到着。館内（入場料￥1,000）には、250体もの等身大のろう人形があり、政宗の生涯を追うことができる。



◀歴史館では、政宗に関連した土産などが買える。今回のプレゼントもここで購入した。

五大堂

大同2年（807）に、坂上田村麻呂が毘沙門堂を建立したのが始まり。現在の建物は、慶長9年（1604）に政宗が建てたとされている。



◀五大堂は松島のシンボルにもなっており、さらに国の重要文化財にも指定されている。

ちょっとした豆知識 ①

仙台城跡には“青葉城資料展示館”（入館料￥700）があり、政宗の書状や刀、具足などが複数展示されている。また、CGによって描かれた仙台城本丸にまつわるムービーも見ることができる。伊達政宗役に永井一郎氏、片倉小十郎役に青野武氏という実力派声優陣が起用され、世界観に引き込まれること間違いなし！　今はもう見ることのかなわない仙台城の姿が、CGによって見事に再現されているので、立ち寄った際にはぜひともご覧いただきたい。

第八回 人物絵巻 伊達家

奥州の覇者・伊達政宗。そんな彼のルーツを知るため、伊達家についてチェックしてみよう。政宗の歩んできた道を知ることで、奥州の一大名にすぎなかった伊達家が、三大雄藩となった理由が見えてくる。

ポイント① 17代当主・政宗の躍進で領土が拡大し、奥州の覇者に！

天正10年(1582)、政宗がまだ家督を相続する前の伊達領は、置賜郡（現在の山形県内陸部南部）を有する程度のものだった。その後、17代当主となった政宗は、天正13年(1585)に彼の生涯で最も激しいと伝わる“人取り橋の戦い”に打って出る。その戦いを制したことで、周辺諸国の大名は伊達家の傘下に降った。それでもなお敵対する者に対しては、徹底的な討伐を行い、伊達家の有する領土は200万石にまで膨れ上がる。これにより、名実ともに伊達家が南東北に連なる奥州の覇者となるのだった。だがその頃、西日本は豊臣秀吉の手によってほぼ治められており、東日本最後の攻略のために、豊臣軍は小田原への侵攻を進めようとしていた。苦渋の決断のすえ、秀吉からの出陣要請を承諾した政宗は、豊臣軍に従属する。

ポイント② 領地は減ったものの徳川家に仕えることで安泰へ

慶長3年に秀吉が亡くなると、伊達家は徳川家康に従い、慶長5年(1600)に勃発した関ヶ原の戦いに参戦。戦が終わると家康の許しを得て同年、仙台60万石を領することになる。領土は激減したが、それでもなお加賀の前田家、薩摩の島津家に継ぐ広大な領土を得た伊達家。仙台城に居城を移してからも徳川家に仕え続け、政宗の死後も伊達家はその領土を奪われることなく繁栄する。

伊達家にかかわる重要人物

伊達政宗 伊達家の名を世に知らしめたエリート

奥州の覇者、そして仙台藩の初代藩主。幼少時に右目を失明してしまうが、教養が高く類稀なる武の才にも恵まれる。家督相続後は、瞬く間に伊達家を奥州随一の名家へと押し上げることに成功した。

伊達輝宗 嫡男・政宗の才能にいち早く気づいた立役者

伊達家16代当主で政宗の父。右眼を失明した息子を見捨てることなく育てるが、のちに敵対勢力に拉致されたところを、政宗によって討たれた説もある。

片倉影綱 政宗を幼少時から支え続けた功労者

通称・小十郎。政宗の父である輝宗の小姓だったが、政宗の守役に抜擢。政宗に厳しい武道を叩き込み、その後は伊達家を支える軍師として活躍する。

佐竹義宣 滅亡寸前から豊臣政権の六大将へ登りつめた武将

政宗の母方の従兄弟。政宗と同じく東北地方に属していたため、何度も激しくぶつかっている。滅亡の危機に直面すると、秀吉の傘下に入り生き延びた。

豊臣秀吉 政宗の前に立ちはだかる超えられない存在

織田信長に仕えた、のちの天下人。当時、奥州での勢力を強めていた政宗に対して脅威を感じ、上洛を勧めるなど、何度も自ら接触している。



伊達政宗

独眼竜の異名を持つ青年で、奥州から天下を狙う。ゲーム中では野心高いところがあるものの、年相応の素直な面も。戦場でほかの武将達と出会い、天下への野望がしだいに大志へと変化していく。

戦国無双3

- コーエー
- Wii
- 発売中（2009年12月3日発売）
- ¥7,140（税込）
- ACT

伊達家略年表

文治5年（1189）	伊達家初代当主・朝宗が奥州合戦に勝ち、伊達と称す
至徳2年（1385）	伊達家中興の祖・9代当主の政宗が、置賜を所領とする。その地はその後、約200年間伊達家の支配下となった。17代当主の名前の由来は、この政宗からとられている
天正12年（1584）	政宗が家督を継ぎ、伊達家の17代当主になる
天正13年（1585）	畠山義継の策略により、政宗の父・輝宗が亡くなる
天正18年（1590）	豊臣秀吉の命により、小田原征伐に加わることを決意
文禄元年（1592）	秀吉の朝鮮出兵に加わる
慶長5年（1601）	青葉山に、仙台城の築城を始める
元和元年（1615）	大坂夏の陣に参加して、大坂城を攻める
寛永13年（1636）	江戸の屋敷にて、政宗死去
寛永17年（1640）	18代当主・忠宗が仙台藩の体制を確立する

家紋を知る！ 当主と家族でも紋が異なる



“竹に雀紋”は、伊達家を象徴する家紋。第14代当主・伊達稙宗が、越後守護職の上杉家から贈られたのが始まり。伊達家一門に伝わる紋だが、各家によって竹の葉の数が違っているのが特徴の1つ。

現地へ突撃レポート！ 戦国に触れたくて 第七回

厳しい洗礼を受けた仙台めぐり

当コーナーでは、武将にまつわる歴史的建造物を求め、現地を徹底レポート！　今回は伊達政宗に縁ある仙台へ行ってきました。4月下旬は桜が見ごろだと聞き、ウキウキしながら向かったのですが……なぜかその日に限って極寒。



仙台は桜どころの話じゃなかった……!!

◀仙台に近づくにつれて、雲行きが怪しくなってきました。ついに雨が降ってきた！　と思ったら、なんとヒョウでした……。写真でもわかるように、春爛漫なんですけどね。



▲“伊達ぱふぇ”についている旗は、持ち帰り自由です。



▼伊達家の家紋の1つ“九曜紋”をモチーフにした“伊達幕”。1年前に発売され、ずっと食べたかった夢がかないました。どの料理も美味です。

仙台をめぐったあとは仙石線で松島へ行ったのですが、ここで奇跡の快晴に！　さっきのヒョウは一体……。その憂さを晴らすかのように、伊達政宗歴史館に隣接するカフェで1人、パフェを食べ尽くします。すごく大きいのですが、甘すぎないのでペロリといけますよ。次に行くときは、よりビッグな“戦国ぱふぇ”に挑戦します！

伊達政宗歴史館でゲットした眼帯&刀型耳かきセットを1名様にプレゼント！



歴史館オリジナルの眼帯とともに、刀に納められた耳かきをセットにしてプレゼント！　眼帯はぜひ、右目に装着して政宗になりきってください♪　応募方法は、官製ハガキに住所、氏名を記入のうえ、下記の宛先まで!!

宛先　〒160-8326
㈱アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「城土産ゲット！」係

ちょっとした豆知識 ②

豊臣秀吉が朝鮮へ出兵する際、政宗は京都から九州へ向かったが、そのときの軍勢のいでたちに人々は目を見張った。さまざまな部位に金を施した派手な装いで、とにかく目立つ。この出来事のあと、人目を引くような派手な振る舞いや服装の者に対して伊達政宗の名前をもじり、“伊達者”などと呼ぶようになったと伝わっている。シャレた男性を“伊達男”と呼んだり、粋な女性を“伊達女”と呼ぶのも、この出来事が由来らしい。

読者様のページ カラーほうる COLOR HALL

〜総天然色絵画頁〜

今月も読者様入魂のカラーイラストをご紹介。もっと枚数載せたいんだけど、これ以上はページが増えないとね……。



▲山梨県　阿澄ユイ様：082：大きく載せるハガキは担当編集と2人で選んでいるのですが、今月はこちらをイチオシで意見が一致。色使いが鮮やかです。



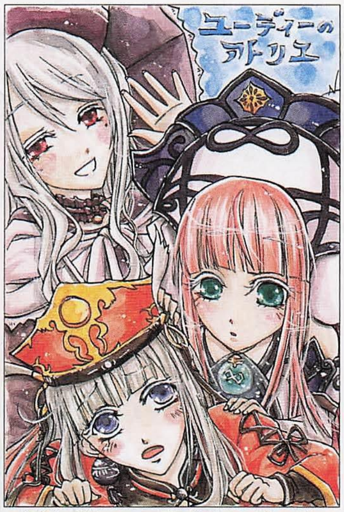
▲東京都　ごがちょ様：046：レイピアを構えるエイリーク。私はもったいなくて使えなかったなあ。



▶愛知県　ラッコ丸様：077：「銀魂」の外道丸。初登場時は腹がよじれるかと思うくらい笑いました。



◀長野県　美倖ゆうあ様：064＆降見ウルモ様：079：ワルキューレを描いているのが高ポイント。レトロゲーマーにとってはアイドルみたいなものですからねー。



▲大分県　也様：054：PSP版が発売された『ユーディーのアトリエ』。パメラ、スフィア、ユーディーの3人が折り重なる構図に工夫の跡が見えますね。お見事。



▲千葉県　神取ルキュ様：027：モトと戦うイベント、連続戦闘のあとだからキツかった。ライドウが泣くのも無理はない!?



▲埼玉県　星空様：010：『世界樹Ⅲ』のゾディアックさん。使う、使わないという以前にまだ積んでるんですよね、私。



▲栃木県　青空狼様：081：キャラデザ変わらないでね、とコメントが。描く人が変わるとイメージが一変しますからね……。



▲青森県　想世追人様：078：『アルトネリコ3』ですね。パージで脱ぐのを恥ずかしがってるサキアがかわいい♥



▲北海道　SioRi様：085：ゼファーの声優は下野紘さん。『ラタトスク』のエミルも演じてましたっけ。いい声ですよね。



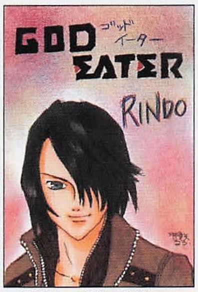
▲東京都　抹茶ナイト様：005：『KH』のゼアノートを、つい脳内変換してマスターじじいと呼ぶそうです。失礼な（笑）。



▲新潟県　プンチョ様：004：『斬撃のREGINLEIV』のブリュンヒルデですが、鎧の描写に感心。手が込んでるわ。



▲静岡県　山本湛山様：033：「ミク難っ!!　精進します」とコメントが。描き続けていればうまくなりますよ。



▲北海道　羽津矢るう様：088：キャラがうまく描けてますね、描き込みも細かいし。背景がちょっと寂しいのが惜しいなあ。



▲住所不明　藤村哲月様：059：えー、次の投稿ではイラストの裏に住所を書いていただけると助かります。よろしくです。



▲大阪府　遠野いずみ様：067：ブランドの名を（ごはんが）ススムくんに変えたとか。コメント読んだ瞬間吹いた（笑）。



▲神奈川県　白色レグホン様：042：日本一ソフトウェアの不遇ヒロイン・アサギ。『魔界ウォーズ』発売まだかなあ……。



▲高知県　翔様：038：『戦国BASARA』の真田幸村は赤が似合いますね。戦隊モノなら間違いなくお前がリーダーだ、幸村!



▲静岡県　睦月新吾様：016：クレアって……『FE外伝』か！懐かしいけど、読者様のうち何人わかるのか不安だなあ（笑）。

初台ゲームほうる店員が選ぶ お気に入りの1枚

リューヤの1枚



◀群馬県　ハル様：043：何度でも書こう、『太閤立志伝Ⅴ』はハマりにハマったマイフェイバリットゲームだと！　そんなん送ってこられたらお気に入りに選ばないわけにはいかないよね（開き直り）。

マスの1枚



◀宮城県　鷲生香菜様：056：すいません、完全にアソコに目が行ってしまい、気付いたら手に取っていました……。体験版しかやってませんが、こんなお姉さんいたんすか!?　製品版買って帰ろう（笑）。

カナの1枚



◀宮城県　リッチー・ロート様：051：バッツの真剣な眼差しに意抜かれました。衣装の再現度や背景も相まって『ディシディアFF』の世界観が伝わる1枚です。ほかのメンバーのイラストも見たい！

ハルの1枚



◀栃木県　雷斗様：061：色合いと線のメリハリがサイケな感じで、見ていてとても元気をくれる1枚です♪　髪の毛の模様も素敵ですね。それでいて使っている色が少ないシンプルさに惹かれました。

というわけで、純然たるエコヒイキでお気に入りの1枚を選んでしまいました、ゴメンナサイ。でもまあ『太閤立志伝Ⅴ』はホントにおもしろいのでオススメです。秀吉をはじめとする武将1人を主人公に選んで戦国時代を生き抜くゲームで、非常に自由度が高いんですよ。武将として生きるもよし、商人や剣豪、忍者、医者などの道で日本一を目指すもよし……ってな感じで。キャラ絵もイケメン揃い（「ひょえー」とでも言いたげな二階堂盛義など、ごく一部に例外アリw）ですし。大人も子供も（歴史好きの）おねーさんも、ぜひプレイしてみてください。（リューヤ）

ここでは投稿時のお約束について解説。投稿にはハガキかメールを使用していただき、住所や氏名、ペンネーム、コメントなどを書き添えてP.137の住所（またはメールアドレス）までお送りください。また、掲載したハガキには投稿者様のペンネームのあとに数字が記されていますが、これはGN（ゲームほうるナンバー）といいまして、初掲載時に差し上げている会員番号です。この番号をお持ちの方は、投稿時にペンネームなどと一緒に記入しておいてください。その他、イラストや文字ネタが採用されるごとに投稿者様にポイントを加算するランキングについてなど、詳しい注意点もP.137に書いてありますのでご一読をお願いいたします。（リューヤ）

読者様のコーナー

電撃ゲームスは投稿企画が2本立て！

初台ゲームほうる　もぐら商事

雪まで降った寒い寒い4月は異例として、5月・6月は例年通りの過ごしやすい気候になりそうですね。気持ちのいい風がそよぐ天気のいい日には、GPS連動型ゲームを持ち出して街の散策なんていかがでしょう？



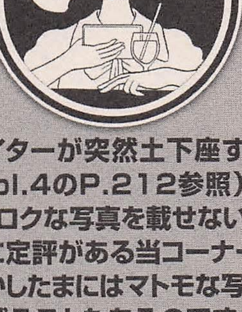
イラスト／しゅー

4月からDSiウェアの『がんばる私のおさいふ応援団』で家計簿をつけていマス。というのも、8月にアメリカに行くことが決まったのでお金が心配で(汗)。タッチするだけでササッと金額の入力ができるので、ちゃんと続いてますよ♪　食費をもうちょっと削るために毎日自炊したいな～と思いつつも、忙しいと家に寝に帰るだけという日が多いのもライターのツライところ。2週間ほどの滞在ですが、ホームステイも決まっているので楽しみ。節約がんばりマス！　(カナ)

読者様の投稿作品を愛でる憩いの場

初台ゲームほうる
GAME HALL

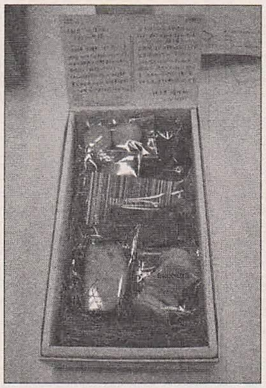
第9回



ライターが突然土下座する（Vol.4のP.212参照）など、ロクな写真を載せないことに定評がある当コーナー。しかしたまにはマトモな写真が載ることもあるのです。仕事がんばれというはげまし＆品物をいただいた時とか。

お菓子ごちそうさまでした♥

リューヤ：というわけで、店員一同注目！　堀田ぬか様（035）からお菓子セットが届きました。心して味わうように！
ハル：わー！　すごーい♪
カナ：メッセージカードが付いてますね。「自宅近くのパティスリーの焼き菓子をお送りします。お仕事の合間にでも皆さんでお召し上がりください」だそうです。
中川：どれどれ……あ、ウマいですねコレ。
マス：堀田様、ゴチになりまーす！
リューヤ：ところで料理長、ウチの店でもこういうの出していいんじゃない？
マス：え!?　いやその……菓子とかより漢の料理のほうが得意……ええい、そんなことより早く読者コーナーの内容説明を！
ハル：はーい。当ページはゲームやアニメの話など、さまざまなオタ会話が飛び交う喫茶店、という設定の読者コーナーです。
カナ：オタ要素がある話題ならなんでもOKですので、お好きなことを綴ったハガキやメールを、P.137で紹介している各コーナーにお送りください。お待ちしています♪



◀堀田様から届いたお菓子がこちら。「お早めにどうぞ」とのメッセージどおり、あっという間になくなりました。ちなみに、カナ＆ハルコンビが半分以上持って行ったのはここだけの話。

ありのまま今起こったことを話すぜ……。先月、少女マンガ雑誌「シルフ」で新選組ものの乙女ゲーの記事を担当することになった、と書いたら、「『薄桜鬼』のことですか?」（埼玉県　星亮様：010）と速攻で特定された……！　まあ、アニメにもなってて人気出てるし、誰かにツッコまれるだろうとは思ってましたけどね（笑）。ちなみに最初は乙女ゲーということで少々ビビってたのですが、実際にアニメ観てみるとこれがなかなかよかったです。つか、主人公の女の子・千鶴がかなーり萌える件。というわけで男性読者の皆様にも普通にオススメです。（リューヤ）

初台ゲームほうる 店員のご紹介

■店長 リューヤ



ゴールデンウィークも原稿＆取材に追われた店長兼メインライターのリューヤです。ちなみにその取材は、とあるメーカーの歴代作品の主題歌を流すライブだったのですが、そこで初めてオタ芸を見ましたYO！　オタ芸とは、アイドルや声優などのライブの際に、一部のファンが繰り広げる不思議な踊りのことを言うのですが、数百人が一糸乱れぬ動きで踊り狂うのはなかなか壮観でした。というかそっちが気になってライブしっかり見られなかったよ！　KOTOKOさんとか好きな歌手来てたのに！

■料理長 マス



今年の…というか毎年そうなんですけど、ゴールデンウィークはずっと仕事です。国民の休日関係ないって！　この業界にいたら正月くらいしか休みはありません。いや、正月も怪しいもんですよ。というわけで、意地でも休みっぽいことをしてやろうと、みんなが休みに入る前に、ひとりで熱海に行ってきました。時間がないのでもちろん日帰りです。有名なお宮の松やら名所めぐりをし、寿司を食べてそのまま東京へ。感覚的にはまったく旅行した気にも休んだ気にもなれませんでした。

■ウェイトレス カナ



先日、クラブニンテンドーの2009年度プラチナ特典「復刻版ゲーム＆ウオッチ」が届きました。収録されている『BALL』を遊んでいたら、昔ゲーム＆ウオッチ版の『ドンキーコング』をプレイしたことを思い出しました。今考えると、あれってDSの形そのまんまですよね～。今の小学生たちに見せて、1982年のゲームだよって言ったらビックリするかな？

■ウェイトレス ハル



3号くらい連続で、友人夫婦の話を書いているのですが、とうとう転勤した彼らを追って関西に行ってしまいました。要自重ですね。嫁と私が京都でご飯を食べて帰ってくるせいで、新婚の旦那様はコンビニのお弁当をつつく羽目に。恒例のWiiで遊ぶ体力も残らないほど、京都にUSJにと関西を満喫♥　あまりに楽しくて移住したくなりました。

■常連客 中川大明（なかがわだいめい）



クラブニンテンドーのオリジナルグッズに「クラブニンテンドー扇子」が登場したのを見て、「お、こいつはセンスがいいねぇ」なんてつぶやいてしまった私は、もはや一片の曇りもないおっさんでございましょう。が、あまりに恥も外聞もないですので、新書「オッサンになる人、ならない人」でも読んで、がんばってみたいと思います。はい。

ゲーマンガ

コーナー担当 リューヤ

ゲームを題材にしたパロディマンガを掲載していくコーナー。採用基準は笑えるかどうかという1点のみですが、爆笑できなければダメ、などの厳しい判断はしていません。ゆる～い笑いを目指すマンガも気軽に送っていただければと思います。ちなみに先月、人気アップを狙ってタイトル横の目立つ場所に置いてみた影響か、投稿数が順調に増えてきたので今回もこの位置をキープしています。このまま当ページの看板コーナーになってくれればいいんだけどねー。



▲群馬県　ハル様:043：前田慶次殿ご乱心(笑)。しかしゲーム的には、兵の士気が0になると部隊が壊滅してしまうのでシャレにならない問題だったり。敵部隊を破ると上がるからそうそう壊滅しませんけどね。



▲東京都　阿部逸人様：012：自称「ヤな奴を見ると一発殴ってやりたくなる、青臭い性分」だそうですからね、メデューテは。その前でガサツとか口走れば当然一発殴られるわけで。修行が足らんぞガーロット。



▲千葉県　ジャンク様：013：昔、子ども向けの忍者の本で、襖をロックする金具を見たのを思い出しました。でも、それ使っても「蹴破れ」というジャンク様のコメントのとおりにすれば出られるんだよな（笑）。



◀兵庫県　よくも様：028：劇画調で凛々しいのは結構ですが……よく見るとマスの後ろのほうでハルが倒れてる!?　マスの手元が狂ってヌンチャクが当たったとか、ケンシロウを気取ってるけど実はジャギなんじゃないかとか、この場合の男気は下りるのかとか、いろいろ気になる1枚です（笑）。



▶埼玉県　星亮様：010：迷宮内でファーマーがお得意の採集をしている際に、いきなりモンスターが出てきて全滅することもありますからねー、『世界樹』は。そりゃ『牧場物語』に出たがるのも無理はありません。迷宮と違って命の危険はないし、結婚はできるし、あまつさえ子作りだって……！

まだ初台ゲームほうるが出来たばかりの頃、韓国ドラマについて欄外コラムで書かせていただいたのですが、先日初の韓流イベントに参加してしまいました。俳優のイ・ジュンギ氏のファンイベントです。会場は当然、母親くらいの世代の女性ばかり！　物販は戦場です。しかし本当の恐怖は、公演中でした。もう、すごいですよ。これぞ韓流ファンは熱狂的なのか、とその勢いに圧倒されるばかりでした。通訳なしでも韓国語を理解している姿にはもう脱帽です。（ハル）

AKB48だったり、『ときメモGS』だったりとお店のメンバーが新しい扉を開いていく姿を眩しく思っていた私ですが、油断していたのもつかの間。とんでもない扉が開いてしまいました。ハマったら最後、絶対大変なことになる(お金的な意味で)と今まで避けていた、「忍たま乱太郎」です。あ、今「腐女子乙」って顔しましたね？ 逃げないでください！ きっかけは、忍たまが好き過ぎてその情熱が室町時代にまで飛び火した知人の講義(笑)でした。小さいときから忍術学園で育ってきた彼らが、学園を卒業してそれぞれ忍として就職するんだよ！ と言われたときは「え？ 就職？？」と混乱したのですが……。【続いて……しまいます。】 (ハル)

今回の読者ページ打ち合わせ（毎号みんなでネタを考えたりしてるわけです）で、いきなりカナに「マスさんにとってヒーローとはなんですか!?」と問われました。こいつはそんな恥ずかしいことを何口走っとんのじゃ！ と思いましたが、汚れのない少年のような瞳で訴えかけられた日にゃ、答えないわけにはいきません。自分にとってのヒーローは「かっこよくあること」ですかね。やっぱりヒーローはすべてにおいてかっこいいことが大事。それは生き方だったり、発言だったりね。あとカナが「宇宙刑事」シリーズをまったく知らなかったことに愕然としました。（マス）



▲広島県 アクダマゲク様：008：『Project DIVA』の追加楽曲集を購入したというゲク様。なかでも「裏表ラバーズ」がお気に入りだとか。あの曲は歌詞がいいですよね、韻の踏み方とか、いくらでも深読みができるところとか（笑）。

▶栃木県 青空狼様：081：私が先月、「次はハッサンを」と書いたせいですね、これは（笑）。ほとんど描いたことがなかったそうで、苦労かけてすいません……。





▲東京都 抹茶ナイト：005：シグナムがカッコよくてお気に入り、とのこと。凛とした性格や主思いな面がよかったですね、フェイトとの対決とか見せ場も多かったし。



▶北海道 本見様：090：制作陣のコメントによれば、ティアのデザインを変えたのはセレナと被る部分が多かったからだとか。活発な新ティアもよかったですよね。

洋鯨亭初台店

コーナー担当 Ron

ゲームほうるの駐車場の一角を借りてオープンした、鯨料理店風洋ゲー紹介所"洋鯨亭"です。屋台なみの狭さなので、たくさんのおハガキを紹介することはできませんが、投稿が増えればプレハブぐらいの大きさにはなるかもしれません。亭主は私、担当編集のRonでございます。以後お見知りおきを。このコーナーでは、洋ゲーに関する話題のみを受け付けております。自分は洋ゲーに詳しくないと思われた読者様、いや、いやいやいやいや、よく思い出してみてください。たとえば『テトリス』も『クラッシュバンディクー』も洋ゲー、iPhoneのゲームは洋ゲーだらけです。そんな身近な洋ゲーの話題を書いて送ってください。それでは第1回の投稿作品をご紹介しましょう。

■「『DOOM64』はN64のゲームにしては刺激的でした。お子様向けハードと思われていたN64に移植された、ダークな雰囲気のゲーム。難易度も高かったです」（石川県 かおる.様：019）

懐かしいタイトルです。N64はアナログスティックが標準で搭載されていたうえに、引き金のようなZトリガーボタンがあったりして、3Dゲームに向いたコントローラの作りでしたよね。私も『DOOM64』は最終面までプレイしましたが、コントローラとの相性はよかったように記憶しています。



▲茨城県 くぼち様：091：オマハ・ビーチの上陸作戦は今やっても迫力があるんじゃないでしょうかねコレ。

リメイク&移植希望

コーナー担当 リューヤ

心に残る往年の名作のリメイクや移植を熱望するコーナー。続編希望ネタもOKですよ、『FE』のマルスたちのその後の物語が見たいぞー、とかね。

■「元は8bitパソコンがオリジナルの『スタークルーザー』。今でも色褪せないシナリオと世界観が素敵なスペースオペラです。現行ハードでぜひリメイクして！」（東京都 kit様：072）

かなりの名作だけど若い読者様は絶対知らないだろうな、発売22年前だし。有料配信サイトで旧版が販売されてるので、興味のある人は遊んでみましょう。

■「『魔導師ラルバ』をDS用に復刻してほしい。物語展開の意外性（ある意味不条理）を前面に押し出した快作でした」（茨城県 のけもの様：073）

元MSX2ユーザーの私の趣味を見事に突いた1通。『ぷよぷよ』の原点に当たる『魔導物語』のさらに原点といった作品です。調べたらこれもダウンロード販売されていた件……便利な時代になったなあ。

■「『ポケモンスナップ』をWiiかDSでリメイクしてほしい。全ポケモンを登場させればかなりのボリュームになりそう」（石川県 かおる.様：019）

元が据え置き機だったしWiiがいいかな。オンライン化してもおもしろそうだし夢が広がりますね。でも、ポケモンって全部で何匹いるんだっけ？

◀群馬県 ハル様：043：サンソフトの人気作でしたね、覚えてます。確か、どこかの雑誌で4コママンガ化してたよね……「ファミマガ」だっけ？



◀宮城県 鷲生香菜様：056：ニーナを仲間にか、なるほど。その発想はなかった。ポールと一緒に仲間に入ると2人の世界を作られそうですが(笑)。



▶東京都 阿部逸人様：012：大森葵さんのほうは知ってます。かわいい絵柄の人ですよね、男キャラも目を大きく描くし。ソフトのほうは……（汗）。



▶高知県 翔様：038：リメイクされないのはなぜだろう、と逆に不思議になる1本。シリーズ屈指の名作だし、出せば確実に売れるはずなのにね。



うろおぼ絵展覧会

コーナー担当 ハル

さあ！ 今月もやってきましたうろおぼ絵♪ 今月はハルが担当させていただきます。みなさんが送ってくださったハガキを拝見していると、実にお題が多彩でビックリします。皆さん、普段どういう風にお題を決めているのかなあと気になっている今日この頃。今回は何気に懐かしいキャラクターのオンパレードでした。お題といえば、せっかくコーナーを担当させていただいているので、ぜひみなさんから私にお題を出してください♪ と言ってみるテスト（笑）。自分の絵に自信がないと無理やり描かされるか、褒められて浮かれて描くかの2択になってくる訳です。前者については、よく友人からムチャ振りをされて酷評されるというケースがあるのですが。最近、「ハルの絵スキだよ！」という言葉をもらって、調子に乗って描いたものの、その相手のほうが100倍上手。という、なんともへこむピエロな出来事がありました……。



◀東京都 阿部逸人様：012：足りなくないです！ 完璧です!! あとは胸もとに布が垂れてるくらいですね（ググリながら）。昔集めてました。懐かしい!!



◀群馬県 ハル様：043：ゆるキャラきました～♪ ポテっとした足に全力で癒されました。グンマちゃんっていうと「南国少年パプワくん」を思い出します。

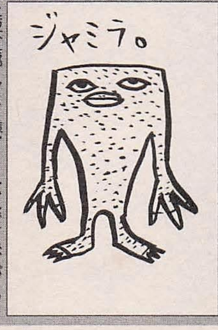


◀千葉県 ジャンク様：013：即採用でした（笑）。この包容力のありそうな胸板といい、どんな相手でも受け入れてくれそうな両手。……結婚してください。

▶埼玉県 星兎様：010：こちらも秀逸すぎました。か細いのに存在感が半端ないです。足がモデル立ちなところもズルイですよね。ずっと眺めていたい……。



▶栃木県都 アスP様：021：あれですね、パーカーとかを頭からスッポリ被ってやる一発ギャグ。なぜか学生時代にとてもはやってみんなでやっていました。



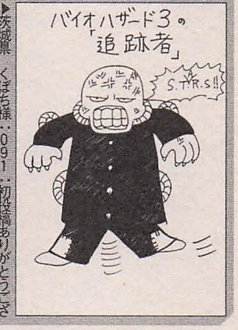
▶東京都 朝霞太郎様：007：思わず脳内で音声が再生されました。なんだろう、このモヤモヤ感（笑）。似てるんだけど、カチンとくるこの感じは（笑）。



▶三重県 まめこ様：002：ネギの次はトマトです。なんだろう……無意識に私の体がビタミンを欲しているのでしょうか（笑）。トマトオオ！……あれ？



▶茨城県 くぼち様：091：初投稿ありがとうございます♪ しかもうろおぼ絵に！ 「スパイダーマン」の敵キャラを彷彿とさせるイラストでした（笑）。



●洋ゲーはほとんど遊ばないんですよね。 埼玉県 くーみん様：022 (リ)『シムシティ』とかどうかな？

『無限のフロンティア EXCEED』絶賛プレイ中です♥ このシリーズはドット絵がハイスピードで動いてコンボを重ねていくのがたまらないっ！ カットインの演出もカッコよくて魂が震えちゃいマス。今作はダメージを受けるときにメインとスタンバイのキャラが入れ替えられるので、まんべんなくキャラを使えるのが嬉しいです。だけど、前作で一番好きだったキャラのシャオムウがなかなか出てこなくて……。会えたときは本当に嬉しくて（遠い目）。現在は手配書の敵をすべて倒すべく奮闘中。かなりの強敵なのでメインパーティを誰にしようとか、技をどう組み立てようとか楽しい妄想を繰り広げてマス。 (カナ)

●洋鯨亭にリューヤさんが投稿されてみては？　埼玉県　星空様：010（リ）賭けてもいいけど絶対落ちる）

【忍たまの続きです。】彼女いわく、苦楽を共にした仲間でも、異なる主に仕えれば隠密として生き、戦場に出れば刃を交える敵になることもある。と熱く語られ、あくまでこれは妄想の話ではあるのでしょうが、聞いているうちにどんどん引き込まれてしまいました。そんな私をさらに加速させたのは、マスさんのAKB48師匠でもあるキヨシ先輩。いままでゲーム専用機だった私のPSPに1カ月分のアニメデータをキヨシ先輩が詰め込んでくれました(笑)。おかげで忍者のたまごたちの映像に癒されながら、奮起して日々お仕事に励んでいます♪　やっぱり日々の活力って萌えが一番ですよね。結局、腐女子乙な内容で恐縮です。でも後悔は、ない。　（ハル）

『薄桜鬼』の話、続き。実は私、仕事を請けるに当たって「シルフ」の編集さんに心配されていたらしいんですよ。『薄桜鬼』はジャンルが伝奇物語ということで多少トンデモ設定（鬼になる薬とかね）があり、歴史マニアの私が拒絶反応を起こすのでは、と思われていたそうで。「そんなの気にしてたら『機動新撰組 萌えよ剣』も『行殺♥新選組』もプレイできないじゃないですかHAHAHA」と軽ーくお答えしたところ、かわいそうな生き物を見るような眼を向けられました（笑）。女性編集にエロゲのタイトルを口走った私が悪いのですねチクショウ。（リューヤ）



◀長野県　美倖ゆうあ様：064：守の声は緑川光さん。そのほか野島健児、小山力也、保志総一朗、子安武人、関智一、AKB48の佐藤亜美菜（敬称略）が出てます。ホント豪華だよね。



◀宮城県　リッチー・ロート様：051：ハガキ選別時に「聖闘士星矢」のデスマスクかと思って選んでみたら、裏面に「オリジナルキャラです（笑）」とコメントが。やられた（笑）。



◀埼玉県　星空様：010：「アニメでモアが久々に登場した記念」とのこと。しかしアニメ版「ケロロ軍曹」、もう6年目か。原作が20巻しか出てないとは思えないロングランだなあ。



◀新潟県　ブンチョ様：004：こちらに向かって全力疾走中の初号機。この構図、宇宙から落ちてくる第10使徒のサハクィエルをエヴァで受け止める回を参考に描いたと見たがどうか。



◀高知県　翔様：038：「GX」のほうで来たか……実は「遊戯王」はちゃんと見たのは初代だけなんですよ。むしろ10代よりカイバーマンのほうが詳しかったり。主にニコ動のせいで。



◀千葉県　山の田んぼ様：069：男の娘ネタと取るか、「何やっとるんじゃ鬼太郎」と裏声でツッコむか少し悩んだ1枚。座り方とかの仕草まで女っぽく描き分ける画力はお見事でした。



◀東京都　阿部逸人様：012：そういえば先月もリメイクコーナーにイラストが載りましたね、リルカは。落ちこぼれのコンプレックスにも負けず、明るく振る舞うあたりが人気の秘訣かな。『WA 2nd』をリメイクする際には、ぜひリルカエンドを追加してほしいと思っている人も多いのではないでしょうか。



▲東京都　シン・バッドガイ様：075：ゲーセンから『オトメディウス』が消えていく、とお嘆きのシン様。こうなったら唯一移植されてるXbox 360版に手を出すしか。（編注：いいデキです）



▲千葉県　神取ルキュ様：027：何やら読書中の主人公。眼鏡マニア御用達の『ペルソナ4』ですが、日常パートでは眼鏡かけないんでしたっけ。これには残念がる人も多そうですね。



▲兵庫県　よくも様：028：アニメ「怪談レストラン」のメインキャラ3人。6月にDSソフトも出るんでしたっけ？　「キャラぱふぇ」あたりでプッシュしそうだな。すればいいのに。



◀栃木県　前田ヨースケ様：087：『テイルズ』シリーズからもう1枚。『TOA』のナタリア&イオン&SDルークですね。イオン様はこのキャラクターを初めて描いたそうですが、うまく特徴をつかんでると思います。



◀愛知県　ラッコ丸様：077：『TOV』とユーリが好きすぎてしょうがない、とコメントがありました。声を担当した鳥海浩輔さんも言ってましたが、同性から見てもカッコいい好青年ですからね。と言っても逮捕歴あるけど。

聴きすぎ♪ ゲームミュージック

コーナー担当　カナ

今回は音楽関係のDSiウェアを2つご紹介。その名も、『ニンテンドーDSi　メトロノーム』と『ニンテンドーDSi　がっきチューナー』。合唱や楽器の演奏をしていると、メトロノームとチューナーは必須ですが、一体型となると¥2,000はしますよね。それが、DSiウェアでは各200ポイント（¥200）で買えちゃうんです！　しかも、BEATやHzの設定ができる本格派。メトロノームでは、デザインを変えるとゲーム＆ウオッチの『BALL』スタイルでテンポを表示してくれマス。お手玉をしているあの感じです♪　さらに、メトロノームには拍手を使ったリズムゲーム、チューナーには声の音程を使ったゲームを収録。音楽をしている人にはとっても楽しいDSiウェアです☆

▶栃木県　青空狼様：081：水樹奈々さんは私も大好きで、カラオケで歌ったりしますよ～♪

＞＞＞＞＞＞＞＞みんなのこれ聴いて♪＜＜＜＜＜＜＜＜

■『逆転裁判』の「大江戸戦士トノサマン」の曲が、軽快で好きです！　（石川県　かおる.様：019）

「『逆転裁判』ジャズアルバム～GYAKUTEN MEETS JAZZ SOUL～」はご存知ですか？　そこではトノサマンの曲がムーディなバラードにアレンジされているんです！

■『ソーマブリンガー』の「炎を駆けるラルゴブリッジ」がお気に入り。静かながら力強い曲です。（千葉県　ジャンク様：013）

『ソーマブリンガー』をプレイしたとき、曲を聴いて光田さんかな～？　と思って調べたらビンゴした思い出があります。どの曲もゲームの雰囲気と合ってますよね♪

▶カナのこれ聴いて♪◀



かおる.様の投稿に対するコメントを書いていて、アレンジされたゲーム音楽もいいな～と思い、家の棚をガサゴソと探してみました。すると、ゲームの世界観にピッタンコな痛快アレンジが詰まった、名作CDを発見！　オススメは『ヨッシーアイランド』の「アスレチックのテーマ」。愉快なアコースティックギターの伴奏に乗せて、ヴァイオリンがご機嫌に歌うステキなナンバーです！

DATA

『マリオ＆ゼルダ ビッグバンドライブCD』/サイトロン・デジタルコンテンツ/¥2,940（税込）



▼栃木県　前田ヨースケ様：087：最初に『テイルズ』シリーズをプレイしたとき、J-POPの歌手がゲームの曲を歌ってる!?　とかなり衝撃でした！



◀東京都　抹茶ナイト様：005：オーケストラで演奏したことがあります！　メドレー形式でやったんですが、この曲は一番の盛り上がりどころです！



◀宮城県　鷺生香菜様：056：透明感のある声が身体に染みわたるよう。関係ないですが香菜さんのお名前は私の命名時の候補としてありました（笑）。





◀静岡県　拾い食い将軍：040：GB音源版は今でも怖いです。ハードの進化と共に音源や音数も変わっているので、聴き比べるとおもしろいですよ♪

『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2』なんておもしろいんでしょう！　隙あらばDSを開いて配合・育成・すれ違い通信を繰り返しています。さて、あれは発売5日後のこと。電車を降りるひと駅前ですれ違いモードに切り替えたらすぐに対戦がきました。恥ずかしいぐらいにやり込んでいたので、相手のAランクモンスターに圧勝。駅に着いたのでDSを閉じて降りようと思ったら、DSを持った丸刈りの中学生が私をチラリ。その子が持っているDSの画面には、私のモンスターの姿が……！　リアルすれ違い通信を体験した日でした。いい歳のおねぇちゃんが、えげつないモンスターばっかり揃えててゴメンネ。（カナ）

今月の土下座コーナー。「リューヤさん、申し訳ないのですが私の合計ポイントが間違ってると思います。Vol.7で170ポイント、Vol.8で40ポイント獲得したのにランキングでは200ポイントになってました」(東京都　抹茶ナイト様:005)とのことで、ランキングを確認したら抹茶ナイト様のおしゃるとおりでした。申し訳ありませんでしたーッ！(土下座)　「電撃DS＆Wii」の頃、ランキングの最終結果発表で1位と2位の人を間違えるという大ポカをやって以来気を付けていたのですが、締切直前になって焦るとミスが出るなあ……。今月もやらかしてるかもしれないので、ランキング上位の人、自分のポイントに注意してみてください。　(リューヤ)

ひょんなことから『薄桜鬼』に興味を持ってしまい、現在PSP版をプレイしております。もちろん乙女ゲームをプレイしたのは初めて。とりあえずいろんな女子から「土方さんがキュンキュンします」とか「やっぱり斎藤さんですぅ」とか「オリジナルの敵もなかなか」など、推しメンを解説されるわけです。だがちょっと待て。おまえらどうせ新撰組知らんだろ！　そうなんです、これは新撰組の話なのですが、そこに吸血鬼やら独自の解釈というかエッセンスが入ってくるのですね。これがまた、男の自分がやってもおもしろい。芹沢鴨にもキュンキュンするのかなぁ　(マス)





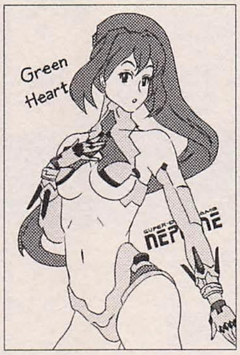
◀山梨県　阿澄ユイ様：082：『ブレイブルー』の"乳の人"ことライチと、(声が)キュートな猫娘・タオカカ。個人的にはタオカカも結構あるように見えたけどね、胸。





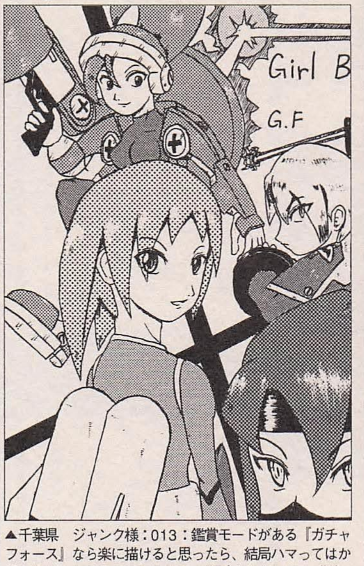
◀栃木県　アスP様：021：『オウガバトル64』の狼男ビスク。たてがみをすごく細かく描き込んでいますね。下絵なしの一発描きでこのクオリティというから大したもの。





◀東京都　朝霞太郎様：007：カナをそっちの道に染めようと、現在『Fate/stay night』と『デモンベイン』を貸し出し中。反応が楽しみです(笑)。

◀大阪府　岡周二様：026：あー、ジャンプとか読むと指先がインクで黒くなるねー。でもアレはどうにもならんでしょう。ガマンできないなら軍手はめて読むしかっ。



▲千葉県　ジャンク様：013：鑑賞モードがある『ガチャフォース』なら楽に描けると思ったら、結局ハマってはかどらなかったそうで。あるある、すごくよくわかる(笑)。

◀群馬県　ハル様：043：オリジナル武将を北条氏康の娘にして遊び始め、先日つい謀反を起こしたとか(笑)。とすると、フルボッコされてる忍者集団は風魔か。南無。

◀埼玉県　堀田ぬか様：035：『ネプテューヌ』の女神グリーンハート。ゲーム機を擬人化した女神たちがハード戦争を繰り広げるというおバカな設定に注目してました。



◀大分県　也様：054：ゲーム内容がほとんど明かされていない『FFヴェルサスXIII』。一体どんなゲームなんでしょうね……新情報来ないかなー。

グッズまにあ

コーナー担当　リューヤ

読者様が秘蔵しているゲーム関連グッズを紹介していただく当コーナー。まあ、言ってしまえば物持ち自慢のようなものですかね。ではさっそく、今月も皆様の宝物をご開帳♪

■「『64DD』を持ってます。レアアイテムです。なんせランドネット会員限定品で、会員は全国で1万人ですから。買ったことは一切後悔してません」　(石川県　かおる.様：019)

NINTENDO64用のディスクシステムですね。これでネットの楽しさを知ったそうで、思い出に残るいい買い物になったようです。

■「(株)アスペクト発売の『イース』I～Vノベライズ＆外伝全11巻揃えてます。アドル萌え」　(東京都　阿部逸人様：012)

おお、ありましたねそんなの。別の著者の角川文庫版「イース失われた王国」は持ってたけど、そっちは手を出さなかったなあ。

■「旧『電撃NINTENDO64』の図書カードを3枚持ってます。一生保存しておきます」　(千葉県　ジャンク様：013)

もう編集部にもなさそうなのに(笑)。大事にしてください。



▲栃木県　青空狼様：081：プレゼント抽選でサイン色紙ゲットか、すごいですね。私は生まれてこのかた、その手の懸賞に当たったことがないので、正直うらやましいです。



▲栃木県　アスP様:021：「電撃ゲームキューブ」2002年2月号の読者コーナーで大明さんからもらったとか。8年経つのに全然汚れがなく、大事にしてるのがよくわかります。

ツッコミますたー

コーナー担当　リューヤ

ゲーム内で起こった不条理な出来事にツッコんでいただくコーナー。ではネタのほうをご覧ください。

■「どんどんリアルになるFPSだけど、いつまで経っても、敵の死体上に立つと弾薬補給できる謎仕様」(神奈川県　カザハネ様：003)

そこは省略の美学というヤツですよ。死体の持ち物を漁るところをリアルに描写したら怖いじゃないですか(笑)。

■「『ゼルダの伝説　時のオカリナ』で、ガノンと戦っているとゼルダ姫が超能力で助けてくれますが、そんな凄い力があるならもっと早く助けてくれ」　(石川県　かおる.様：019)

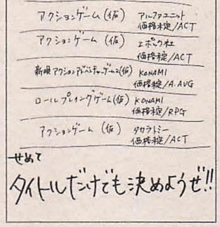
そうなったらタイトルどころか見せ場まで取られる件(笑)。

■「『ラブプラス』のおしゃべりモードで妹が『何を聞けばいいかわからない』と言うので好きな武将を聞かせた。愛花は『清楚な感じかな』と答えてました」(静岡県　拾い食い将軍様：040)

清楚な武将ってどんなんやねん(笑)。ハガキ裏のコメント欄に書かれてたネタだけど、笑ったので採用させてもらいました。



▲福岡県　あまどれあさ様：006：そうそう、親父を初めて見たときの衝撃といったらもう(笑)。「カンダタは勇者の叔父だった説」がなかなか頭から離れませんでしたね。



▲栃木県　アスP様：021：正式タイトルって開発が進んでから決めるっぽいですね。それでも、タイトルを決めないまま完結した小松左京さんの小説「題未定」に比べれば……。

ゲーム大喜利

コーナー担当　リューヤ

今回のお題はまめこ様(002)ご提案の「こんな勇者は嫌だ！」。みんな似たようなことを考えたらしく、被ったネタが多かったです。

■「民家に不法侵入し、調べられるものは全部調べてアイテムを根こそぎ盗っていく勇者」(兵庫県　アルタイゼン様：018)

■「人の家に無断で入り、タンスをのぞいたりツボを割ったりする勇者(同ネタ多数かも……)」(愛知県　イナケ様：030)

まずはこの2通。被った人が多いということは、みんなこういうプレイしてるんだよね(笑)。もちろん私も含めて。

■「仲間キャラクターは男子禁制な男勇者」　(東京都　抹茶ナイト様：005)

■「ヒロインとの交流を深めるのに夢中で一向に魔王を倒そうとしない勇者」　(神奈川県　木賊みどり様：024)

この手の色ボケ勇者も嫌ですね。木賊様のネタに至っては、もう女目当てのニセ勇者と呼ばれても文句を言えないレベル。

■「名前が"ああああ"」　(広島県　コウト様：015＆栃木県　アスP様：021)

こちらは投稿文が一字一句正確に被ってしまったネタ。私も『ウィザードリィ』でよくこの名前を付けてたなあ……。

■「名前が"ふるちん"」　(茨城県　のけもの様：073)

名前ネタもう一丁。というか貴様ローディストだな、ローディストに違いあるまい(何人わかるかな、このネタ)。

■「ゲームのタイトル名をお姫様に乗っ取られる勇……」　(埼玉県　星空様：010)

おっと、リンクさんの悪口はそこまでだ！(笑)

■「方向音痴で目的地にたどり着けない勇者」　(石川県　かおる.様：019)

おっと、『魔装機神』のマサキの悪口は(略)。まあ、別にマサキは勇者ってわけじゃなさそうですけどね。

■「パーティを組むのを好まない一匹狼の勇者。仲間の立場がない(苦笑)」　(埼玉県　くーみん様：022)

『ドラクエIII』で勇者1人旅をした経験が。プレイ中は「この勇者、かなりの人間嫌いなんだろうな」とか思ってました。

■「仲間内で一番弱い。力もそうだが精神的にも」　(群馬県　桃改めシュカ様：057)

メチャクチャ足引っ張られそうだし、これはマジで嫌。一緒に旅したら命がいくつあっても足りないと思うなあ……。

■「炎系の魔法を使う際『汚物は消毒だー！』と叫ぶ勇者」　(千葉県　ジャンク様：013)

ヒャッハー！　これ以外のコメントは必要ないよね？



▲栃木県　青空狼様：081：これは新しい(笑)。そのままゲームにしても普通におもしろそうな意見だと思います。ここをご覧のメーカー関係者様、どうですか？



▲東京都　朝霞太郎様：007：え、そう？　『ドラクエII』で最初からレベル48の「ゆうていみやおうきむこう……」で遊んだ人も結構いると思うんだけど(ネタ古っ)。

●部屋中本だらけです。　石川県　かおる.様：019　(リ)ウチもマンガ喫茶よろしく壁一面本が並んでます)

初台ゲームほうる

GWはゲームざんまいにしようかと、いろいろ用意してたのに、仕事めっ！　それでも『薄桜鬼』と『MGS PW』などを少しずつやっております。なんともな組み合わせですよね。これを交互にやってると刀で兵士を斬りたくなってくるでござる。あぁ、また知らぬ間にござる言葉になってるでござる！　怖いです。『MGS PW』はティガレックスをハンティングできるとかで、早く狩れるくらいにまでゲームを進めたいところ。新撰組でモンスターを狩るゲームとか出たらおもしろそうだよなぁ。斉藤と沖田は人気ありそう。てか、太刀があるんだから、あながちできなくもないよなぁ。新撰組装備とか作ったらいいのに。(マス)

最近、家でゲームができるときは任天堂のWiiウェア『盆栽バーバー』で遊んでマス。名前だけ聞くと、盆栽を育てるゲームなの？　という感じですが、実は野菜や果物たちが住む村で要望どおりにヘアカットをするゲーム。葉っぱの根元って1本の太い幹だったり、茎だったりしますよね。なので、そこをカットしてしまうと全部バッサリいってしまうので、ひとつのヘアスタイルを完成させるだけでも、とっても奥が深いです。失敗しても霧吹きをすると枝や葉っぱが成長してやり直しがきくので気楽に遊べますよ。ヘアスタイルのなかにはハートやウサギの形にするものがあって創作している感覚に近く、趣味になってしまいそうです♪　（カナ）

なんでもフリートーク

コーナー担当 リューヤ

毎度おなじみ、好きなことについて好きなように語るトークコーナーです。スポーツネタなど、専門コーナーがない話題もこちらで受け付けています♪

■「日本ハムファイターズ、どぉしたぁぁー！」（三重県　まめこ様：002）

ホントにどぉした今年はぁぁぁー！　がんばらないと盛り上がらないだろ。

■「恋愛ゲーはたくさんありますが、私的には友情エンドだってステキだと思うので、『ウィザーズハーモニーR』みたいに主人公の性別で恋愛と友情エンドに分かれるシステムもアリなのでは？」　（栃木県　青空狼様：081）

そんなあなたに『ガンパレードマーチ』。男、女、果てはネコ相手でも友情&恋愛ができるゲームです（笑）。

■「Vol.7の岡周二様。『必殺仕事人』のゲームは、ファミコンでSDキャラのAVGが出てたと思います」

（福岡県　あまどれあさ様：006）

調べたらありました、1990年発売でメーカーはなんとバンプレスト。こんなの作ってたんだなあ。

■「クトゥルー神話を元にした『ラプラスの魔』というRPGがありました。それと人気恋愛ゲームを掛け合わせ『ラブプラスの魔』とか作ったらおもしろいかも」（茨城県　のけもの様：073）

「一緒にルルイエに行こうね♥」と言いながらインスマスを口説けと？（笑）まあ、クトゥルー系恋愛モノは「這いよれ！　ニャル子さん」とか結構あるし、イラストレーターしだいかな。

■「携帯で“わかります”と打とうとして“わかり”と入力すると、予測で“わかりやす”と出ます。どういう場面で“わかりやす”を使えばいいのでしょう？」（石川県　かおる.様：019）

あっしにはわかりやすぜ旦那！　時代劇調の江戸っ子弁を話す必要に迫られた場面で使うんでさぁ！（笑）



▲東京都　阿部逸人様：012：なんというやっつけ仕事（笑）。私でさえ「薄桜鬼」はちゃんと見たのに。そこまでひどいと逆に読んでみたくなりますね。



▲高知県　翔様：038：何しろ発売までまだ半年以上ありますからねー。『MHP 2ndG』あたりで狩りの腕を磨きながら、のんびりと待つしかなさそうです。



▲千葉県　山の田んぼ様：069：Vol.6のカラーほうるに載りましたね、申し訳ありません。それにしても「怪文章」とか、お兄様の言語センスはなかなかイカしますね（笑）。



▲栃木県　アスP様：021：おいおい（笑）。一応フォローすると、写真屋さんがご自宅の向かいにあったそうです。そんなに近いなら手を抜きたくなる気持ちもわかるけど。



▲群馬県　ハル様：043：小田原城、学生の頃に見に行ったなあ。本丸に動物園があったのを覚えてます。Vol.4の「戦国城めぐり」に載ってないから、今はもうないのかな。



▲静岡県　拾い食い将軍様：040：そもそも静岡では1館でしか上映してなかったそうですからね……。見れなかったのなら、DVDになるのをお待ちください。



▲栃木県　前田ヨースケ様：087：その後、稼動中のホールを調べたらかなり遠くてガックリきたとのこと。近くの店に「入れてくれ」とリクエストしては？

R-1グランプリ

コーナー担当 マス

ゲームやアニメなどに登場するライバルに注目する本コーナー。よく「マスさんのライバルってなんですか？」と聞かれないこともないのですが、自分のライバルは「己自身」ですかねぇ。もうね、すぐラクをしようとするのでいかんです。あと誘惑に弱い。ホイホイついて行きそうになっちゃう。やっぱ2次元が最高だよなぁとか思うようになっている自分が怖いですけど、そんな自分も結構好きです。歳かなぁ……。

今回から文字ネタもどんどん掲載していくので、メールでの投稿もどしどしお願いしまっす！

■「ガッチャマンのライバル、ベルクカッツェです。とにかく弱い。敵のボスは強いという常識を覆してくれました。ボスといっても中ボスですが」（石川県　かおる様：019）

個人的には弱いライバルも好きです。科学忍法火の鳥で死にそうになる彼もまた見どころのひとつですね。

■「どうでもいい話ですが、講○社の『月刊少年ラ○バル』に投稿し、期待賞をもらったことがあります」

（栃木県　アスP様：021）

いやいや、全然すごい話じゃないですか！　マスはそういった賞の類はまったくもらった試しがありません。漫画は本当に大変ですよねぇ。マスもちょっと絡んでるので、現在四苦八苦中です。しかしこの誌名は今後も本コーナーにネタを提供してくれそうな予感ですな（笑）。



▶東京都　阿部逸人様：012：阿部さんは絶対描くと思ってました（笑）。自分もカラオケでは必ず歌います。ザ・ライバルですね。



◀東京都　抹茶ナイト様：005：察しのとおり、最近AKBにハマってから、本作も大注目中です。アイドルはライバルだらけですからね。



▶静岡県　拾い食い将軍：040：おっさんだけどここまで強烈で愛嬌のあるライバルもめずらしいですよね。おっさんの時代到来ですよ！

オタクの勲章

コーナー担当 ハル

最近物忘れがひどい私は、お会計のときに、商品を受け取らないで帰ることがよくあります。先日も、秋葉原の某アニメショップでやらかし、検証のためということで防犯カメラを確認する騒ぎに発展してしまい、大恥をかきました。ああ、これぞオタクの勲章……。そんな私の話など吹き飛ぶような、みなさんの投稿を今月もどんどん紹介していきますよ♪

■「横浜のマリンタワーに行ったときに、『おジャ魔女どれみ』のフィギュアを見つけて衝動買いしました。同行の友達には、横浜土産がそれかと、あきれられましたが。」（石川県　かおる.様：019）

世の中、一期一会ですから、欲しいものが目の前にあるうちにゲットしなければ絶対後悔します！　だから間違ってない！　というのも、やはりオタクゆえの感想!?

■「新番組、何よりもまずアニメをチェックします!!」

（東京都　抹茶ナイト様：005）

今はハードディスクにTV番組を毎週予約でどんどん録りだめできる、オタクに優しい時代ですよね。私も新番組はひとまず全部くまなくチェックするので、データがアニメで埋め尽くされるのですが、家族から非難の嵐です。

■「家族がいるなか、NHKのアニソン特集を見ました。しかも一番最初が初音ミクで、ドン引きされました。」

（三重県　まめこ様：002）

最近のNHKはすごいですよね。オタクに優しいというか、民放じゃやらないような特集も組んでますし。ご家族的には、トップバッターが初音ミクでは衝撃が強いかもしれませんが、逆にドヤ顔でプレゼンしてみるのはどうでしょう。

■「ごめんなさい!!　オリンピックをヘタリアキャラに脳内変換して見てごめんなさい!!（土下座）」

（山口県　黒子ダイル様：049）

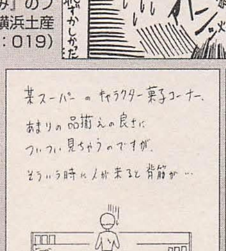
むしろ具体的にどう変換されたのか興味津々です。フィギュアスケートで、ロシアのプルシェンコ選手が浅田真央選手のほっぺにキスしたときは、私もTVに向かって叫んでしまいました。脳内変換すると、とんでもないことに。



◀静岡県　拾い食い将軍様：040：青い袋なんて、世の中には掃いて捨てるほどあるというのに、なんでこの袋ばっかりはすぐわかってしまうのでしょうか。そのときの動揺が手にとるようにわかりました……！



◀千葉県　山の田んぼ様：069：カッコよすぎる！　そうですよね、やましいことなんて……ないですよね!?（笑）以前の木賊様の投稿から、今回のように読者様同士で内容が連続しているのもステキですよね。



▲東京都　抹茶ナイト様：005：自分が見たい棚に小さい子供がじーっと立ってたりするともう、テンパリ倒す自信があります。スーパーとかって意外と穴場なんですよねえ。



▲埼玉県　星空様：010：『クイズマジックアカデミー』では迷わずアニメのジャンルを選ぶけれど、同じことを考えているオタクがいるから実は激戦区、というあれですね。



▲群馬県　青空狼様：051：大人買いは、その名のとおり大人に許された特権です。小さいお子さんも、いつか大人買いすることを胸に誓ったことでしょう。なんというループ。

金はあっても時間がないのが社会人のつらいところ。私も仕事漬けの毎日を送っているうちに、ふと気付くと積みゲーの塔が結構な高さに……。で、そんなことを友人（職業：住職）と話していたところ「俺たちもゼイタクになったもんだ、買ったゲームをクリアせずに次を買うなんて昔は考えられなかった」としみじみと言われました。聞けばそいつも『モンハン3（トライ）』を積んでいるそうで、互いに反省して電話を切った……ところで終わればいい話だったのですが。よく考えたら、殺生厳禁の坊主が狩りゲーの『モンハン』やっていいんですかね（笑）。（リューヤ）

私のまわりの友人（非オタク）のWii所持率が最近どんどん高くなっていて、うらやま死しそうです（笑）。そんな友人宅で、『メダル・オブ・オナー ヒーローズ』をやりました。ガンシューティングはほとんどプレイしたことがなかったため、Wiiザッパーをもって右往左往する始末。友人宅はTVが尋常じゃないほど大画面で、しかもホームシアター用のオーディオをそろえているので臨場感はMAX！　下手くそながらも、トリガーを引いたり、リロードするだけで簡単にテンションが上がりました。なんてお気軽なゲーマーなのだろう（笑）。しかし、みんなでわいわいできるのはWiiの醍醐味ですね。　（ハル）

店員紹介でも書かせていただいたのですが、お仕事の合間をぬって大阪まで遠征してきました。3日ほどのんびり観光する時間があったので、初めてユニバーサルスタジオジャパン(以下USJ)に行ってきました♪　当初は、友人と2人で「USJどんなもんじゃい」(関西のみなさんごめんなさい)と半ばお試し感覚で、しかも15時から入場という舐めた姿勢で臨んでいた私たち。しかしいざ「スパイダーマン」に乗った途端、前言撤回。USJ!!　こんなに楽しいとは。ディズニーランドよりハードで、乗客を翻弄するほど激しいアトラクションに夢中になりました。熱風やら水が尋常じゃない。関東のみなさん！　USJもおもしろいですよ～！　(ハル)

前回ハルが「戦国武将祭に行って初めてプロレスを見た」と書いてあったので食いついてみたり。ハルが熱狂した飯伏幸太選手は、かなりのイケメンで運動神経もバツグン。体もシェイプされた筋肉美で、このイベントでファンになった女性の方々もかなりいたとか。そんな彼ですが、実はもうマスとは5年くらいの付き合いがありまして、数々のおもしろエピソードを握っております(笑)。有名なところでいえば、電車の中で寝てしまった飯伏クン。夢のなかで、ついにかめはめ波を撃てるようになり、嬉しさのあまり「最強だー!」と大絶叫してしまったのでした。(マス)

ゲームの素

コーナー担当　中川大明



マンガ／鳴村美和　(編注：積んでるんじゃない。新品を保管してると考えるんだ)

●時間をお金として考えたら…

「本を買う」というのは、言うなれば「頭金を払っただけ」の状態で、「自分の時間という最も高価なローンの支払いは済んでいない」……こんな話を作家の岡田斗司夫さんが毎日新聞「異論反論」でおっしゃってました。なんでも、本棚にある未読の蔵書というのは「財産」ではなくて、読書時間という名の未払いが残る「負債」、さらに言えば「まだこの本読んでないや」みたいな後ろめたい感情もまた「負債」であるのだとか。つまり、「時間をお金として考えた場合、自分の時間というのは"この世で一番大事なカネ(西原理恵子)"になるんですよ」と、岡田斗司夫さんはおっしゃっているのだと思います。ですから「早くこの本を読まないと」なんて気になっている状態というのは「時間というお金の利子だけを払っていて、元本が減っていない状態」となるのでしょう。

でもこれ、なにも本だけの話じゃありませんよね。ゲームだって、映画やアニメのDVDだって、録画しておいたテレビ番組だって、同じことがいえるのではないでしょうか？　それで言うなら、私は負債だらけ。まさに多重債務者であるというわけです。買うだけ買って、とりあえず積んである状態みたいなものが少なくありませんから。とりわけゲーム、それもRPGなんて最たるものでして、なにしろひととおり最後まで遊ぶだけでも時間がかかるものですから、大抵後回しにしてしまうんです。まあ、このあたりの「負債」も人それぞれでしょうが、みなさんはいかがですか？　「買ってはみたものの、時間がないんですよねぇ」という方は、結構いらっしゃるのでは？　そのようななか、電撃ゲームスのこんなところまでご覧いただき、誠にありがとうございます。

■「ちくわ」だと思ったら……

鉄アレイだったでござるの巻。ニンともカンとも。

■「ファミコンの『ウィザードリィ』の戦闘時の字幕が、高速で流れて行くので、ぜんぜん読めませんでした」（石川県　かおる.様：019）

慣れると必要な情報は見逃さないようにしてますよね。あれは速読みたいなもんだと思っておりますよ。

■「『ポケモン』新作……。これ以上、新しいポケモンを覚えられません（涙）」（三重県　まめこ様：002）

しばらく『ポケモン』から遠ざかっていたので知りませんでしたが、今は500種類以上いるのだそうです。「イマクニ？」さんも涙目ですね。こうなりますと。



◀大阪府　岡周二様：026：ソフトバンクの孫社長は講演で「米国では定年は法律違反」といった話をされてました。



◀東京都　阿部逸人様：012：なんでしょうねえ。もはや作品を取り巻く状況を楽しんでいる、という方までいる始末。

投稿コーナー一覧

カラーほうる	お好きなゲームキャラのカラーイラストを送っていただくコーナー。アニメやマンガ、ラノベなどのキャラでも構いませんが、一応ゲームイラストが優先ね。	ゲーマンガ	ゲームを元にしたパロディマンガを投稿していただくコーナー。投稿枚数は増えてるけど、送ってくれる人は決まった顔ぶれなんだよね……新人さん熱烈歓迎！
白黒ほうる	色を塗っていない白黒のイラストはこちらのコーナーにお寄せください。ここがメインみたいなものなので、投稿が増えるとページ増もしやすくなるかも……？	リメイク&移植希望	往年の名作のリメイクや移植を希望するコーナー。昔は「『魔装機神』……いや無理か」なんて書いてたんだけど、まさか実現するとは。言ってみるものですね。
ゲーム大喜利	次回のお題は、まめこ様（002）の案「いずれ出そうな体感型ゲームソフト」。自作のプラモデルに仮想空間で搭乗して戦う対戦ゲーム（元ネタ古っ！）など、新手の体感ゲームのアイデアをお寄せください。次々回のお題も募集中ですので、こちらの投稿もヨロシク。	洋鯨亭初台店	アジアからロシア、北米、南米、欧州まで、海外のおもろいゲームを紹介したりされたりする、ワールドワイドなコーナーがココです（でも店は駐車場の屋台）。実は読者様の周りにたくさん潜んでいる、好きな洋ゲーをご紹介ください。
なんでもフリートーク	特にテーマを決めずに、好きな話題について語っていただくコーナーです。店員へのご意見、ページのご感想、店長への土下座要求（笑）などもこちらへどうぞ。	R-1グランプリ	R-1のRは"RAIVAL（ライバル）"のアール。時に敵となり、時に味方となるイカしたライバルキャラクターを教えてください。
うろおぼ絵展覧会	ルールはたったひとつ！　何も資料を見ずに、心のままに描くこと。お題は自由です。ここでは絵心は一切関係なっしんぐ！　フィーリングで投稿してください。	聴きすぎ♪ゲームミュージック	レトロゲームから最新ゲームまでゲームミュージックを語り合いましょう！　文字ネタ、イラスト付きどちらもOK。行ったコンサートの話もお待ちしてマス♥
ツッコミますたー	リアルではありえない、ゲーム世界のヘンなポイントを暴いていくコーナーです。プレイ時の悲惨な経験についてのツッコミなどもお待ちしております♪	オタクの勲章	オタクじゃなかったら、かくこともなかった赤っ恥でも、一度経験すればクセに!?　オタクが理由でかいた恥を告白するコーナー。イラストでの投稿も歓迎!!
グッズまにあ	宝物にしている、思い出深いお手元のゲームグッズを紹介していただくコーナー。ケータイなりデジカメなりで撮ったグッズの写真を送ってくださってもOKです。	ゲームの素	新型iPhoneとiPadを両方買うと言って担当編集者を驚愕させる中川大明さんのゲームコラム。なんかゲームのネタじゃなくても受付OKになってます。

今月の投稿者ランキング

■総評：前回引き離されたかおる.様が猛追を見せ、1位と2位が逆転！　一方、上位入賞ラインの10位前後はやや集団がバラけ、現在3名様が火花を散らしています。レースはそろそろ第3コーナー、さらなる大逆転はあるのでしょうか!?（以下、敬称略）

- 1位　430ポイント：かおる.（GN019）
- 2位　420ポイント：阿部逸人（GN012）
- 3位　350ポイント：アスP（GN021）
- 4位　340ポイント：まめこ（GN002）
- 5位　330ポイント：星空（GN010）、ジャンク（GN013）
- 7位　280ポイント：抹茶ナイト（GN005）、拾い食い将軍（GN040）
- 9位　250ポイント：朝霞太郎（GN007）、ハル（GN043）
- 11位　230ポイント：よくも（GN028）
- 12位　210ポイント：木賊みどり（GN024）
- 13位　180ポイント：アルタイゼン（GN018）
- 14位　170ポイント：カザハネ（GN003）、青空狼（GN081）
- 16位　160ポイント：あまどれあさ（GN006）、紅ゆはた（GN014）、黒子ダイル（GN049）
- 19位　150ポイント：山の田んぼ（GN069）
- 20位　140ポイント：岡周二（GN026）、翔（GN038）

目玉コーナー　V.I.P.を目指せ！

今月のV.I.P.　よくも　様

読者様の人気を集めた投稿者様を優遇しようという投票コーナー。ここではまず、掲載された作品のうち一番好きなものを読者様に選んでいただきます。そして住所や氏名、投票の理由といった必要項目とともに、選んだ作品を「白黒ほうる：○○さんの投稿に1票」などと書いてハガキやメールでご投票ください（投票回数は読者様お1人につき毎月1回のみ）。その票を集計し、得票数トップの投稿者様をV.I.P.待遇する仕組み。待遇は下のチャートのとおりで、今月はオタクの勲章で捨て身のギャグ（笑）を披露し、「やっちゃったな」と同情を集めたよくも様（028）が2回目のV.I.P.に輝きました。同時に、フリートークコーナーの証明写真ネタも高い評価を得たようでした。おめでとうございます！　また、投票していただいた方のなかから抽選で、5名様に10ポイント（GNがない方にはGNも）を進呈しております。今月はアクダマゲク様（008）、星空様（010）、白色レグホン様（042）、遠野いずみ様（067）、堀田ぬか様（035）にそれぞれ10ポイントを加算いたしましたので、ご了承ください。

投稿者の中から抽選で5名様に10ポイントを進呈！

①掲載ハガキ&文字ネタの中から、一番良かったものを選んで投票

②得票数が1位となった回数により投稿者の会員ランクが変化!

1回目●カッパー会員　3回目●シルバー会員　5回目●ゴールド会員

ゴールド会員のイラスト投稿者にはP.131の扉絵を描く権利を、ゴールド会員の文字ネタ投稿者には専用のカコミコーナーを進呈!!（ゴールド昇格につきそれぞれ1回）

投稿についてのご注意

■必要記入事項

ご投稿の際にはハガキかメールをご使用いただき、住所、氏名、ペンネーム、GN、投稿するコーナー名、コメントをご記入のうえ、以下の宛先までお送りください。締切日は雑誌発売1週間後が目安ですが、多少遅れても大丈夫。間に合わなくてもその次の号に載るかもしれないので、お気軽に投稿をお願いします。また、「V.I.P.を目指せ！」に投票していただく場合は、投稿ハガキもしくはメールのどこかに、誰に票を投じるか&投票の理由をご記入ください。

■メール投稿について

メールでイラストを投稿する場合には、縦横比をハガキと同じにして、解像度が300dpi以上になるよう調整したうえで、メールにイラストを添付する形でお送りください。イラストの拡張子はjpgなど一般的なものなら大丈夫。また、1通のメールに複数のイラストやネタをまとめる際はメール容量4MBが上限の目安となります。

■封筒を使うとお得!!

ハガキを複数投稿する場合は、封筒にまとめて入れると切手代が節約できます。また、その場合はハガキと同サイズの厚紙を使用するとさらに経済的ですが、紙が薄いと掲載できない場合がありますのでご注意を。なお、ペンネームなどの投稿の必要項目は、封筒や便せんではなくハガキ＆厚紙の裏への記入をお願いします。

■GN（ゲームほうる会員ナンバー）

作品が本誌に初掲載された投稿者様には、3ケタの数字からなるGN（ゲームほうる会員ナンバー）を進呈。これは当ページの会員番号で、作品掲載時にペンネームとともに記載されます。

■投稿者ランキングについて

ハガキや文字ネタが掲載されると投稿者様に10ポイントが加算されます。このポイント数を競うのが投稿者ランキングで、Vol.13で一番得点の高い人を優勝者として表彰し、さらに上位入賞者10名様には記念品を贈呈いたします。

投稿の締切　5月28日

メール投稿用アドレス　games-dokusya@ml.asciimw.jp

ハガキの宛先　〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部　初台ゲームほうる係

●投稿の締切は必着？　消印有効？　三重県　まめこ様：002　(リ)消印かな、待てる限りは待つけど

別のお仕事でヒーローについて調べている私。ゲームほうるのみんなで集まったときに「マスさんにとってヒーローってなんですか？」と聞いたら、アツく答えてくれました。しかし、そのあとにハルちゃんが「戦隊モノの乙女ゲームがあるんですよ！」と言ったので、さぁ大変(笑)。会話は乙女ゲーム一色になったわけですが、その話に全員食いつくのがメンバーのスゴイところ。いろんなことに興味がある人たちが話していると、いろんなドアが開きますね。乙女ゲーム、ヒーローときたら次は何かな～？　ちなみにヒーローでは「仮面ライダーをつくった男たち」という漫画を読んで号泣しました。　(カナ)

裏ドクシャページ もぐら商事

今日も今日とて始まってしまった裏ドクシャページ、もぐら商事。5月も中旬となり暖かくなってきたところで、なんとなくですが、動物園という平和なトコロにシャレ込んでみました。

ようやく春らしい陽気になってきた。外に出てみたいと思いました。

朝に読んでいる人、おはようございます。昼に読んでいる人、こんにちは。夜に読んでいる人、こんばんは。店で立ち読みしている人、いいから今すぐその本をカウンターに持っていくんだ‼

……えー。すみませんとり乱してしまいました、まっつです。ようやく暖かく春っぽくなってきました。この過ごしやすい季節をできるだけ満喫したいところなのですが、私は今もこうして屋内で徹夜でパソコンに向かって原稿を打っているわけです。まさにもぐら人間です。地底人です。これはイカンというわけで、今回は無理やり屋外で活動すべく、動物園に行ってみたわけです。



▲動物園内のモノレール内で。今回はまこちゃんも来てくれました。よかった！　五郎&村田は、眠気を隠しきれてません。

なんとなく企画 動物園に行って動物達の様子をうかがってみる

動物園といえば、休みの日なんかは家族連れとかのお客さんがメチャクチャ多いというイメージがありますが、今回行ったのはゴールデンウィーク明けの平日。さすがに人も少なく、さらに天気も快晴ということもあり、まさにルンルン気分！　……のはずだったのですが、残念ながらその日は朝まで仕事をしており徹夜明け。微妙なテンションで挑みました。

まっつ：うーい。上野駅についたどーい。
五郎：うーい。日差しが強いどーい。
まっつ：うー、この日差しは夜行性の人間にはきついぜ。溶けてしまいそうだ。
まこ：わーい！　動物園！　って、みんなテンション低くないですか……!?
村田：徹夜明けなのでね。へへへ。
まっつ&村田：ふふふふ。はは。
まこ：……こわ～い。
まっつ：とりあえず、上野駅で駅弁を買って、動物園内で食すのだ。…食すのだ。
五郎&村田：それは妙案ですね。
まこ：なんで駅弁を動物園で……？
まっつ：あと、暑いからビールも飲む！
五郎&村田：うひょー!!
まっつ：まこちゃんはラムネね。ハイ。
まこ：あ、ありがとう。う、うひょー？
一同：かんぱーい！
五郎&村田：気持ちよくなってきた。
まっつ：よし帰るか。
まこ：ちょっと！　動物園は！？
まっつ：おっと忘れてた。よーし、それでは皆の衆（死語）、いくぞよ～。
五郎&村田：いくぞよ～（笑）
まこ：だ、大丈夫かしら。



▲動物園に入ったところに、パンダのイスが！　ここは村田の出番でしょう。



▲上野公園にはクレープ屋も。クレープといえばまこちゃん。また食べてました。

風船おじさん

上野公園の路上で、風船でいろんな動物を作るパフォーマーのおじさんを発見！　好奇心旺盛なまこちゃんが、さっそくパンダをリクエスト。最初は少なかった見物人だけど、まこちゃんのおかげ（？）で、みるみるうちに人だかりが発生！　これがアイドルのオーラなのか!?



▲最終的には、炎の幼稚園児達にまで囲まれるまこちゃん。すごいぞ、まこちゅあん！



マンガ&イラスト／モスバーガー

こんなヤツらが書いてます

まっつ：もぐら商事の編集&ライター。「大根メシはもう嫌だ会」の会長。もちろんウソ。

五郎：ドレッドヘアーの巨漢ライター。家庭のために身を粉にして働いているんだね。

村田：やる気のないライター。熱いのと暑いのが苦手。辛いのは意外と大丈夫らしい。

まこ：小牧まこ。アイドル。自身のブログ〝どこでもまこぶろぐ〟を随時更新中。

動物達の内なる声を聞いてきた。

いやー、さすがは天下の上野動物園です。メチャクチャ広いし、いろんな動物がたくさんいましたよ。とりあえず、徹夜明けのテンションで動物達とコミュニケーションをはかり、内なる動物達の声を受信してみました。がんばりました。

まっつ：とりあえず、上野動物園といえばパンダだよね。パンダを見に行こう。
まこ：わーい、パンダ！
村田：パンダは今いないらしいですよ。
五郎：本当だ。張り紙が貼ってある。
まこ：……。(´・ω・`)
まっつ：まあ、いないものはしょうがないさ。あ、こっちにはキリンがいるぞ。
まこ：わーい、キリン！
五郎：あそこにいるクマなんて、寝そべったまままったく動かないぞ。やる気ゼロだ。まるで村田君みたいだね。うへへ。
村田：……。あのクマの気持ちは手にとるようにわかりますね。ふひひひ。
まっつ：マジで？　じゃあ、この動物達が考えていることをみんなで考えよう。
まこ：キリンさん、首ながーい！
まっつ&五郎：ふひひひひ。



クマ

まっつ：岩場でうつぶせになったまま、まったく動かないな。まるでクマの敷きモノだ。
村田：岩がひんやりして気持ちいいんでしょう。



ペンギン

まこ：ペンギンさんだ！　かわいい～！
村田：なんか生臭いですね。
まっつ：そういうこというな。



サイ

五郎：なにげに生まれてはじめてサイを見た。
まっつ：正式名称はヒガシクロサイだそうだ。
村田：なんか佇まいが、大工職人っぽい。



キリン

五郎：でけぇ。首なげぇ。
まこ：目がかわいい！　まつ毛ぱっちり！
まっつ：体の柄を見るとエレキングを思い出す。



バク

まっつ：夢を食うというウワサのバクだ。
五郎：なんか口をもごもごしとる。
村田：やっぱり夢を食べてるのかもな……。



フクロウ

まっつ：もの静かな佇まいだ……。
まこ：なんかカッコイイですね。頭よさそう。
村田：ムスカ大佐っぽい。



ライオン

五郎：おお、百獣の王だ！　カッケー！
村田：遠い目をしている。何を考えているのか。
まっつ：貫禄ありすぎだろう。たてがみとか。

感想とか

まっつ 檻の中を競馬のパドックのごとく歩き続け、多くのお客さんを立ち止まらせていたオオアリクイのプロ意識。まこちゃんも見習ってほしい。

村田 暑かった。とにかく暑かった。そして空きっ腹にビール500ml。とてもおいしかったです。間違いなく入園前が一番楽しい時間でしたね。

五郎 檻の中でやることもなく日々を過ごす動物達を見て、人間って自由なんだなあ、と考えさせられました。立場が逆だったら1日で発狂するね。

マコ 初めてアルパカに会いました♪お家に帰って家族にアルパカの顔マネを披露しましたが、なんともいいがたい反応が返ってきました！



▲ヤギさんと触れ合うまこちゃん。「目が据わってるけど、意外とかわいい！」とご満悦。

アラケンの目。

なんでボクに黙って動物園なんかに行くんだよ～。いつでもボクがまこちゃん専用のパンダになってあげるYO！　っていうか、まこちゃんにナデナデされたヤギさんに嫉妬！　目の据わり具合なら弥勒菩薩にだって勝てる自信があるのに……。

アルパカ発見!!

とあるCMに出演して、ブームを巻き起こしたアルパカを発見。今から約10年前、私は当時の雑誌「電撃ドリームキャスト」の読者ページで、この動物の魅力を紹介していたのだが、そのときはイマイチみんなの共感を得られなかった。時代を先取りしすぎたのだ。そんな過去もあり、アルパカとの邂逅は胸が熱くなる想いであった。



▲このキリタンポみたいな外見！　これぞペルーの親善大使、アルパカだ！





こんなヤツらが書いてます②

先輩 筋肉バカの編集者。最近はいろいろと忙しそうなそぶりに余念がない。

おしょう 本誌編集長。休みの日でも編集部でゲームとかしている。ゲーム好きすぎ。

バイト1号 女性バイト1号。もぐら商事宛のハガキは、この人の元に集まります。

バイト2号 女性バイト2号。マンガは大好きだが、ゲームにはそこまで詳しくないらしい。

今号のおもしろ写真



◀愛知県　紅ゆはたさん　ニセモノ売ってますっていう店もスゴイね。なによりもポージングが絶妙すぎる……。

みなさま投稿をお待ちして!!

だいたい投稿者が３～４名に絞られてきました。一番は亀エモンさん。いろんなコーナーに投稿してくれてホント感謝。（当番：村田）

川柳

盛り下がり
すきて出られぬ
御本人

◀青森県　亀エモンさん　しょぼい芸人にありがちですね。

巨人ファン
威嚇している
福嗣くん

◀青森県　亀エモンさん　プレイボーイの連載おもしろかった。

お便り＆要望

今週のエンディングトークで読者を泣かせて下さい。

◀青森県　亀エモンさん　哀れみを誘うのが精一杯ですね。

女性のハガキ職人と文通がしたいです。

◀青森県　亀エモンさん　残念ながらもぐらにはいません（泣）。

10年後の世界を予想

はるな愛がカリスマＡＶ男優に

◀青森県　亀エモンさん　棹も玉もないからと無理かな～。

羽柴秀吉とDr.中松が首班指名選挙で激突！

◀青森県　亀エモンさん　2人とも生きていてほしいですね。

上村愛子の体重が倍に

◀石川県　かおるさん　渡部絵美みたいな感じですかね。

目撃情報

熱湯風呂で竜ちゃんと由美かおるがたわむれてましたよ。

◀青森県　亀エモンさん　水戸黄門の風呂引退。悲しいです。

ヨーグルトのふたをなめる叶姉妹を目撃しました。

◀青森県　亀エモンさん　ケーキのビニールもなめてます。

風俗店の待合室でえなり君と内山君に狭まれました。

◀青森県　亀エモンさん　その時点でやる気がしぼみそう。

懺悔してください

ジャンケンで後出ししたのに負けてごめんなさい

◀青森県　亀エモンさん　自分しか迷惑しないのでよし。

対戦ゲームで負けそうになるとすぐリセットボタン押してごめんなさい

◀青森県　亀エモンさん　いたいた。ガキの頃そういうヤツ。

友達の彼女を日本のブストスと呼んでごめんなさい

◀青森県　亀エモンさん　ガノトスに似てる女性は知ってる。

ボクの考えた超人



◀青森県　亀エモンさん　確かに彼女は無駄に目力がある。



◀茨城県　くぼちさん　相方のさしみマンもゼヒ投稿を！



◀東京都　朝霞太郎さん　何度見ても大泉洋にしか見えない。



最近気になるコト①
編集部の近くのコンビニ

編集部があるビルの正面にはコンビニがある。忙しいときはこのコンビニを利用するのだが、ここで働いているオバサンの店員の口調がちょっとヘンなのだ。「いらっしゃいませーぃ↑」「ありがとうございまうす↑」と中途半端な仏語みたいに語尾を妙に上げてくるのである。（次ページへ）

大喜利

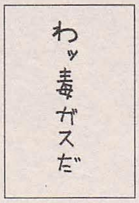
いや〜、週刊でもない限り季節ものの募集は難しいですね。もうすっかり暖かくなって、むしろ暑すぎる気すらしています。さ〜て、今回はおしり、桜、雨の三本立て。桜は若干、時期が外れたような気もするけど、寒いところはまだ残ってるからいいですよね。では、さっそくいってみよ〜。

お題一覧

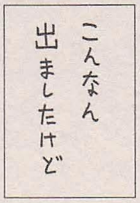
- 突然おしりがしゃべった！　どんな一言？
- 突然ヒザ小僧がつぶやいた！　どんな一言？
- 絶対に儲からない店の名前は？
- 食べたくない料理はどんな名前？
- 絶対に着たくないTシャツ。どんなTシャツ？
- 絶対にさしたくない傘。どんな傘？
- 唐突にペットがしゃべりだした！　言い放った一言は？
- 彼女の飼っているインコが覚えた！　とんでもない一言は？
- 太陽に対して悪態をついてみよう
- 月に対して悪態をついてみよう
- 海に対して悪態をついてみよう
- 山に対して悪態をついてみよう
- 雨に対して悪態をついてみよう
- 梅雨に対して悪態をついてみよう
- なんでもいいから悪態をついてみよう

答えだけでなく、お題も引き続き募集しています。お題の答えの裏側にでもちょこっと書いてくれればありがたいです。ひとつお願いします。

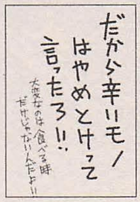
●突然、おしりがしゃべった！　どんな一言？



◀石川県　かおるさん
スカしたときほど臭いもの。



◀石川県　かおるさん
泉アツノ懐かしいですね。

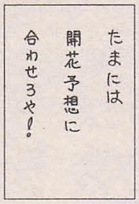


◀東京都　朝霞太郎さん
わかります。その気持ち。

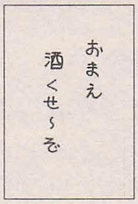
メールでの投稿

- 「ウォシュレットはやめて〜」　東京都　キヨタカさん
- 「いつか絶対爆発してやる」　埼玉県　宵月
- 「ただ黙って垂れ下がるのみ」　鳥取県　西島ばくさん
- 「頼むから拭き残さないで」　山形県　ぽっくりさん

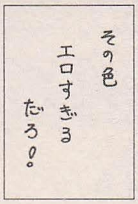
●桜に対して悪態をついてみよう



◀青森県　亀エモンさん
気まぐれなほど魅力的。



◀青森県　亀エモンさん
桜と酒はつきものですから。



◀青森県　亀エモンさん
ピンクといえばこの印象。

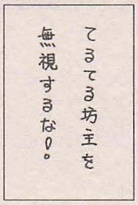
メールでの投稿

- 「お前のせいで人通りが増えるんじゃ」　埼玉県　ジョセフさん
- 「すぐ散るくらいなら始めから咲くなや」　徳島県　ピエールさん
- 「このピンク野郎が」　東京都　BOOXさん
- 「いいから風くらい耐えてみろ」　埼玉県　宵月さん

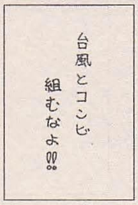
●雨に対して悪態をついてみよう



◀石川県　マカボニーさん
いいじゃん、いいじゃん。



◀青森県　亀エモンさん
吊るしたときほど雨が降る。



◀青森県　亀エモンさん
傘を壊しにくるからね。

メールでの投稿

- 「屋根さえあれば怖くないんじゃ」　千葉県　砂あらしさん
- 「たまには乾いてみろや、この水浸しが」　岩手県　バリアンさん
- 「雲より上にいけないとか。所詮その程度？」　静岡県　緑レンガさん
- 「いいから畑にだけ降っとけ」　山形県　ぽぷり大帝さん



村田のちっともいいコラム

宇宙一辛いらしいラーメンを食べました

Vol.6で辛いお菓子「最凶の暴○ハバネロ」の話を書きましたが、今回はそのときに出た辛いラーメンの話を書きます。

前回で、すでにおしりが熱かったので、気が進みませんでしたが、書くためのネタのため、仕方なく挑戦してみました。ちなみにそのラーメンもハバネロをふんだんに使っているらしいんですが、正直、自信はありました。最凶が食べられたんですから。さっそくそのラーメン屋へ行き、問題のラーメンを注文。ほどなくしてラーメンが運ばれてきます。スープは真っ黒でなにやら炎が……。リアルに燃えてるラーメンを初めてみました。炎がおさまったところで、意を決して一口。なんか臭う。最凶暴君以上のハバネロ臭。上にかかっているマー油（？）のせいもあって生臭い。確かに辛い。辛いんですが、その前にどうしてもひどく臭う。早い話がひどくマズい。人生で1、2を争うマズさ。辛さ的には麺だけなら何とかなったと思います。ただ、マズい。辛さが消えたあとには、臭みが口に一杯に。辛い以前の問題です。半分ほど食べたところでギブアップ。完全なる敗北。数時間後、編集部のトイレで尋常ではないおしりの熱さにうめいている僕がいました。散々な一日でした。本当に散々でした。



こんなコト募集してます

なにやらそこかしこにリニューアルの空気が漂ってきていますが、今回はとりあえずいつものままでお送りいたしました。もし、リニューアルをした際のご要望などがありましたら、ご一報ください。できるだけ読者のみなさんの声を反映したページにしていく予定です。もちろん、ハガキコーナーだけではなくオープニングのページについてでも構いません。とくに、おもしろそうな施設の情報は大歓迎。もぐら商事一同、首を長〜〜くして待っております。

<募集中のネタ>

- おもしろい写真をたくさんください
- 特技を教えてください
- 懺悔もあるのでは？
- 川柳も欲しいところ
- 10年後の世界を予想してみませんか？
- 目撃情報お待ちしてます
- ご要望があればなんなりと

投稿のお約束

一つ、えんぴつで書かない
一つ、郵便番号、住所、氏名を忘れない
一つ、字はなるべく太く、大きく書く
一つ、2枚以上なら1つの封筒にまとめる
一つ、まとめ送りでもそれぞれに住所氏名を
一つ、遠足用のおやつを前日に食べてしまう
一つ、消化試合の空しさを噛み締める

文字ネタ、イラストをメールで送る場合

1通に複数のイラスト、文字ネタを送るのは結構ですが、2MBを越えないように注意。また、イラストは、ハガキの比率を守ったうえで、解像度300dpi以上になるように調整してください。拡張子は、jpgやgifなど、一般的なものでお願いいたします。

宛先

〒160−8326
(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部　もぐら商事係
メールアドレス
games-dokusya@ml.asciimw.jp

次回予告

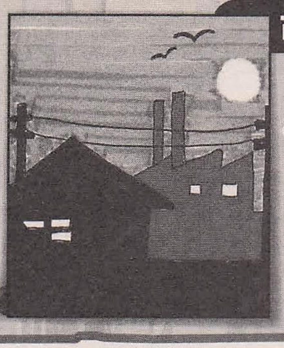
まだまだ
リニューアルの
予感……!?
正直予測不可能

投稿の締切

6月4日(金)

最近気になるコト②
編集部の近くのコンビニ

（前ページから）しかも1人だけではない。カウンターは2つあり2人のオバサンが店番をしているのだが、どちらも語尾を上げてくるのである。徹夜明けのテンションのときに「お弁当温めますかーぃ↑」とか言われると、正直ふき出しそうになってしまうのでやめてほしい……。（まっつ）



古きよき時代を懐かしもう!!

ゲーム懐古録（ノスタルジア）

誰の心にも忘れることのできないゲームがあるはずだ。ここは、そんなゲームにまつわる思い出をひたすら語るコーナー。今回は、ベテランライター2人が語る！

今号の紹介タイトル
- 『フィールドコンバット』
- 『バスト ア ムーブ2 ダンス天国MIX』
- 『たけしの挑戦状』

ゲーマー達が語る 懐かしのゲームライフ

20代編 思い出の1本！

ファミコン

フィールドコンバット

発売日 1985年7月9日
メーカー ジャレコ　ジャンル STG

1985年はこんな時代でした

……主な出来事……
- 両国国技館が完成
- 北の湖引退
- 日本初のエイズ患者認定
- PL学園、夏の甲子園優勝
- 「8時だョ！全員集合」終了
- スーパー銭湯の第1号がオープン

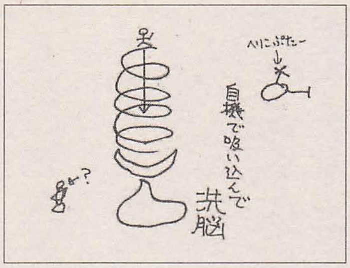
書いている人
村田
1980年生（昭和55年生）



◀残念ながら、まもなく30代になるので上の段で書くことはもうないでしょう（笑）。最後なのでがんばって書きます。

ココが魅力!! 洗脳の素晴らしさ 簡単に仲間が増える

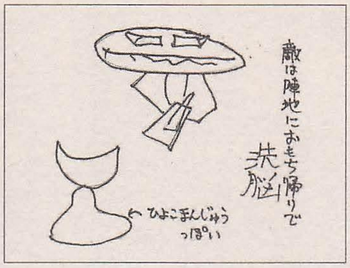
悪の天才科学者フォゾムが世界各地の兵士を洗脳し、地球を征服しようと全面戦争を仕掛ける。その野望を打ち砕くため、地球軍はキャプチャービームを搭載した攻撃母艦「ジェネシス-3」で対抗する。……とまあ、ストーリーはこんな感じらしいですが、ゲーム中は何も語られないので、関係ありません。とにかくこのキャプチャービームとやらで、敵を吸い込んで仲間を増やしていった記憶しかありません。簡単に自軍の仲間が増えていくのが楽しくて、ガキの頃はすべての兵種をMAXにするべく、ひたすら敵を片っ端からキャプチャーしていました。



◀このパラボラアンテナのようなところから、キャプチャービームが発射。

ココが魅力!! 敵の洗脳法も鮮烈 謎のUFOに連れ去られる

さすが洗脳で世界征服をたくらんでいるだけあって、敵もこちらの兵士を連れ去ろうとします。おかしなUFO（高速飛行円盤・ディオロフというらしい）がしばらくすると飛んできて、味方を捕獲しに来ます。UFOの下部から出たツメで、歩兵や戦車がつままれて連れて行かれる様はなんともシュール。子供心にすごく悲しい気分にさせられました。ただ、普段は早すぎて倒せないUFOも、連れ去るときはゆっくりとした動きになります。撃破できれば捕獲された味方もまた戻ってくるので、それはもう必死になってUFOにミサイルを撃ち込んでました（笑）。



◀なんともあくどいフォルムのUFO。子供の頃はちょっと怖かったりした。

30代編 思い出の1本！

プレイステーション

バスト ア ムーブ2 ダンス天国MIX

発売日 1999年4月15日
メーカー スクウェア・エニックス　ジャンル ETC

1999年はこんな時代でした

……主な出来事……
- ジャイアント馬場死去
- ペットロボット・AIBO発売
- 渋谷で郷ひろみがゲリラライブ
- 「だんご3兄弟」が大ヒット
- 流行語大賞は「ブッチホン」
- 聖飢魔IIが解散

書いている人
れいちん
1973年生（昭和48年生）



◀亡き愛娘の鳩・ぽっぽと私。現在は荒くれ息子（鳩）のふーこと同居。部屋が鳩フンまみれだが気にしない（゜ε゜）

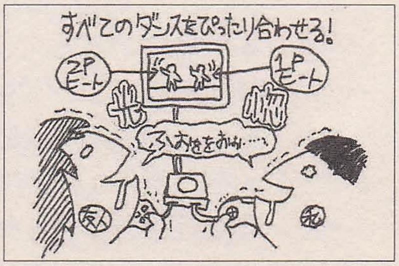
ココが魅力!! キャラの個性が炸裂の ダンスバトルゲーム！

リズムACTと呼ばれるダンスゲームは数あれど、あとにも先にもこの作品を超えるものはない、と個人的に思っているれいちんです。"対戦相手とダンスで勝負をする"という斬新なコンセプトや、なんでも望みをかなえるという、宇宙からやってきた謎のエナジー"グルーブトロン"を求めて戦うキャラクター達のブッとんだ設定がとにかく最高！　炎を自由に操るヒートや、コスプレアイドルのキティー・N、古いホーローの看板集めが趣味の宇宙人、キキとララなどなど。そんな彼らがどんなダンスをするのか、興味がわいてくるでしょ？



ココが魅力!! ダンスが超カッコいい &遊び方もイロイロ

基本的なシステムは、音楽に合わせて画面に表示されるボタンをタイミングよく押す、というしたって単純なもの。それを続けていくとコンボが決まって、どんどんカッコいいダンスが見れちゃうわけです。ダンススタイルはキャラによって、ブレイキング、HIP-HOP、ソウル、ヴォーギングなど多種多様。2Pプレイも可能で対戦することはもちろん、同じキャラを選んで最初から最後までコマンド入力をピッタリ合わせ、ダンスをシンクロさせるという楽しみ方もあります。これ、バッチリ決まったときはマジで気持ちいいわカッコいいわで、悦に浸れます！



俺にも言わせろ!『たけしの挑戦状』

ゲームの中で日常生活をする変り種のゲーム。そのなかでも印象深いのは、パチンコ屋の店内で遊べるパチンコ。意外とよくできていて、長時間このパチンコだけプレイしていたら、うしろで見ていた母（無類のパチンコ好き）が「私にもやらせて」と、初めてゲームに興味を示したのです。それがきっかけで母はゲームのおもしろさに目覚めたらしく、自発的にいろんなゲームを買ってくるようになりました。僕にとって『たけしの挑戦状』は神様みたいなゲームです（笑）。（千葉県　林さん）



村田の

思い出コラム 「洗脳」という単語は、このゲームで覚えました

『フィールドコンバット』の思い出

やられ方がナイス 歩兵の頑丈さに乾杯

『フィールドコンバット』の兵種には自機（ジェネシス-3）のほかに、「ソルジャー（歩兵）」「FT-800（高射砲）」「キース（装甲車）」「HEL-99A（戦車）」「ルイス-T（ヘリコプター）」と5種類あるのですが（ほかにも敵専用が3種ほど）、このうちソルジャーだけは一撃では死にません。ほかの兵種が一発で簡単に爆発してしまうのに対して、歩兵だけはこちらのミサイルや銃撃を受けてもコケて逃げ出すだけです。ホントになんか、ポテっていう効果音がぴったりな感じでコケます。子供心にこのコケ方がたまらなくおもしろくて、キャプチャーするのも忘れてひたすら歩兵を狙って撃っていたこともあります。そしてコケを楽しんでいたある日、見てしまったのです。歩兵が弾けて消えるのを。ほかの兵種同様にポンって感じで消えていきました。「えっ!?」って感じですよ。勝手に歩兵は無敵だと思い込んでいましたから。どうやら、歩兵を殺すためにはこの逃げ出したところにもう一撃というのが条件だったようです。前面からの攻撃は耐えられても、後ろから撃たれると弱かったんでしょうかね。それからは一度歩兵をコケさせたあとひたすらそこにミサイル連打。新しい楽しみを見い出し、よりこのゲームにハマっていきました。

惰弱な最終防衛ライン そして弾は敵を通過する

ある程度、敵軍を倒すとあとは敵陣地前に控える最終防衛ラインが待っています。それは、敵陣地前に置かれた4機の砲台です。ただ、この砲台はこちらを狙って撃っていません。定期的に首を振りながら周囲に弾を撒き散らしているだけ。はっきりいってかなり弱い。タイミングとか計らなくても、テキトーに突き進んでミサイルを撃ち、そのまま横に少しずつずれながらタイミングよくポンポンと撃っていけば、一瞬でせん滅可能なのです。初めて見たときは、うぉまた強そうなのがきた、とか思いましたが実はかなり惰弱なものでした。敵のヘリとかのほうがよっぽど怖かったです。移動速度が恐ろしく速かったし。まあ、敵を狙わないのはこの砲台だけではないんですがね。このゲーム、全体的に自機以外は、敵も味方も誰も何も狙っていません。テキトーに撃ちまくってるだけ。だから、味方もすごく役に立たないです。たまーにテキトーに撃った弾が敵に当たるくらいで、まったくもって期待できません。ただ、ヘリコプターだけは、正確に攻撃していた気がします。あと、距離がすごく大事でした。弾が爆発する距離じゃないと、敵を通過するだけで弾は当たってくれません。いやいや、当たってるだろと。何？

放物線でも描いてるのこの弾、と思ったのははっきりと覚えています。

ファミコンソフトの罠 エンディングはいつも……

さすがに『フィールドコンバット』にも飽き、ほかのソフトへと移行していってからしばらくしたある日、ふとあることに気づきました。そういえば僕はこのゲームをクリアしてないぞと。すでに初プレイから数年の時がたっていました。「いっちょやるか」。再びプレイする日がやってきたようです。今は亡き橋本真也風にいうと「時は来た！」ってとこですかね（横で思わず吹きだした蝶野がおもしろかった）。押入れの奥に眠っていたカセットを引っ張り出し、久々にプレイしてみると、なにやらかなりサクサク進んでいきます。さすがにいくつものソフトを遊んできて、ゲームの腕前も上がっていたようです。そして面を進めるうちに、気づいてしまいました。「あれ、これって最初の面じゃね？」と。エンディングもクソもありません。なんの表示もないまま、普通に次の面が始まったかのようにループ。さすが初期の作品ですね。さらっと次に連れて行かれました。クリアした感傷に浸る間もありませんでしたよ。『イー・アル・カンフー』でも同じ思いをしたことを思い出しました。あのゲームは50面を越えた辺りで気づいたわけですが、終わりなんてないんですよね、この時代のゲームは……。あのときファミコンにつまずいてゲームを止めてくれたオバアチャンに感謝ですね。

俺的 名場面

ソフトを大量に手に入れ 本格的にファミコンをプレイ

『フィールドコンバット』をプレイしていたのは小学生の2～3年頃。発売から5年後くらいです。そんな頃になぜ僕がこのゲームに出会ったかというと、それは父の友人だった菊池さんがいたからでした。それまで持っていたのは、本体と抱き合わせで購入させられた『バンゲリングベイ』と『ベースボール』、そして唯一購入した『スーパーマリオブラザーズ』のみ。『マリオ』は楽しめましたが、抱き合わせの2本は、数回プレイしただけで飽きました（特に『バンゲリングベイ』は難易度が高すぎて、子供には無理！）。そんなときに菊池さんがファミコンソフトを10本ほど譲ってくれて、そのなかに『フィールドコンバット』があったというわけです。なぜソフトをくれたのかは謎です。たぶん菊池さんにとっては廃棄処分的な感覚だったのだと思いますが、すごくうれしかったですね。こうみえて当時はお外で遊ぶタイプの子供だったので、このプレゼントがなければ、ゲームにハマってなかったかもしれないし、こういう原稿も書いていなかったでしょう。それがよかったかどうかは微妙なトコロですが、これが人生の分岐点だった可能性はあると思います。



れいちんの

思い出コラム 『バスト ア ムーブ』経由、森田剛行き暴走列車

『バスト ア ムーブ2』の思い出

すべてがセンス抜群！ 田中秀幸さん最高!!

『バスト ア ムーブ（以下1）』シリーズをなんでこんなに私が好きになったのかというと、主人公のヒートにハァハァしたから……、というのはあとで書くとして、イラスト、楽曲、画面のアイコンなどスミズミまですべてのセンスがずば抜けて良かったから。それもそのはず、キャラクターやステージデザインなどを担当したのは、知る人ぞ知るアニメ「スーパーミルクちゃん」や、伝説の子供番組「ウゴウゴルーガ」のCG制作をしていた田中秀幸さん！　田中さんのイラストって、ぶっとい線で一見キャッチーなものが多いんですが、実は毒があってそこがイイ（゜∀゜）!!　ぶっちゃけ『1』以降に発売された音ゲーって、田中さんナイズされたタッチのキャラが非常に多かったように思えますが、かわいいだけで全然魅力なかったんですよねー。

まぁそんなわけで、『1』を手にとったキッカケは田中さんだったんだけど、プレイしてみたら音楽のクオリティがめちゃめちゃ高く、ダンスもかっこよくて、もう夢中に！　ちなみに、ダンスはプロのダンサーさんの動きをモーションキャプチャーしているので、実になめらかでリアルです。楽曲は『1』をエイベックス、『バスト ア ムーブ2（以下2）』をイーストウエスト・ジャパンが担当。ハウス系からアシッドジャズ系、さらには歌謡テクノ（!?）まで、どちらも甲乙がつけがたいほど名曲ぞろい！　だけど、私が一番好きなのは『2』のヒートのテーマ曲「THE HEAT IS ON」です!!　ジャジーでギガントかっこいい！　抽選で当たるアナログ盤を（私はレコードコレクター）大枚はたいてヤフオクで落札したくらい好き。このゲームは、OTAKUよりも0480（オシャレ）にビンカンな人や、音楽やダンスが好きな人に強くオススメしたい！　あ、でも0480にビンカンで音楽が好きなOTAKUの方もぜひぜひ。

ヒートとマロについて語る

眉間のシワと生意気そうな性格……好き！

さて、そろそろキャラについて語っていいですかね……（゜∀゜）ニヤニヤ。私はとにかく『2』のヒートが死ぬほど好きなんですよほほ!!!!　もはや、好きすぎて何がきっかけでこんなにもハマったのかわからないんだけど（笑）。『1』のヒートは宇宙戦艦ヤマトの乗り組み員みたいな格好かつ、ダンスの足技がやたらちょこまかしていて、「おもろ」な対象だったんですよ。それが、『2』になったら私の大好物のパーカーとジャージ姿にチェンジ！　なおかつダンスもよりかっこよくなって、さらにBGMが前述した「THE HEAT IS ON」ときたもんだ！　っか～!!　たまんらん（;゜∀゜）=3　で、当時遊んでいた友達のマロ（あだ名）もヒートが好きってことで意気投合。1人で悶々としているより、同志がいると熱が増すもんで、お互いの家に集まっては1Pヒートと2Pヒートを操作して高ぶっていました。さらに、マロも私も絵を描けるもんだから、ヒートしか出てこない同人誌とか作ったりする始末。ちなみに私、16歳くらいで同人界から足を洗いましたが、ヒートのせいでいい歳してコミケに返り咲く、というしょっぱい思い出ができました。うふ☆　さらにイタいのは、マロが描いたヒートが一番ハァハァするので、頼み込んでファックスでヒートのイラスト交換を（笑）。あとにも先にも、あんなにファックスを酷使したことはありまてん。そうそう、粋な計らいで誕生日にマロが等身大ヒートパネルを描いて、プレゼントしてくれたことも。これは今でも私の超お宝です。お宝といえば、2人でアーケード版『2』の基盤を買いに行ったこともあったっけ……。



◀左のヒートが、マロの描いてくれた等身大ヒート♥　右は『1』のポスター。

とまあ、とにかくヒート狂いの毎日を過ごしていたある日、友人から、「ヒートって森田剛に似てない？」とチャットで言われたのです。実は私、子供の頃から大のジャニーズ嫌いで、しかも当時、森田剛（以下剛つん）を知らなかったから、「ふ　ざ　け　る　な」みたいな返信をしたんですよ。そしたら、その友人が剛つんの画像を送ってきまして。で、見たら眉間にシワ、生意気そうな顔、まゆ毛の形などなど……。「ちょ、ヒートじゃないか!?」と（笑）。で、剛つんのことを調べると、ダンスがうまくてヒートのように身長が低く、血液型が同じA型などなど、共通点がザクザクと！　こうして完全に私の脳内は「ヒート＝森田剛」になり、まさかのV6ファンクラブに入会。さらにまさかのコンサート参戦で、転げ落ちるように剛つんの虜になっていったわけです。パンクミュージックを聞きあさり、アナーキーを信条としていた私が、まさかペンライトとうちわを持って黄色い声をあげる日が来ようとは。人生って何が起きるか本当にわかりませんね……。ちなみに、先日も名古屋までV6のコンサートに行ってきまして、剛つんの超絶なダンスと甘い歌声、クールなラップと優しい微笑みに腰砕けになってきまんた。なんであんなにカッコいい人がこの世にいるのか理解できまてん。まさに神!!　そんな私の夢は、もちろん剛つんのお嫁さんです（白目）。

ゲームの思い出を募集中!

ゲエム懐古録では、アナタの少年・少女時代に起こったゲームにまつわる、とっておきのエピソードを募集中です。ハガキによる投稿のほか、メールでも募集しているのでお気軽にどうぞ！（文字数は100文字程度を目安にしていますが、制限は設定していません。なお、編集部で文章の一部を修正することがあります）

【ハガキ】〒160-8326 アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部「ゲエム懐古録」係まで。【メールアドレス】「games-dokusya@ml.asciimw.jp」まで。

ゲームス×コラムス

今回から何回かにわたってKEIYA氏のコラムでは東方を題材に扱っていきます。ご期待ください！

もうアナログには戻れない！
デジオタの今がわかるかもしれないコラム

デジタルオタク最前線

久保内信行プロフィール
アキバ近辺在住の120kg超えオタクライター。常時事務所にはさまざまなオタクが雑魚寝状態のルイーダの酒場状態。近著「カオスアニメ大全」（インフォレスト）。

■お家が火事になりました

二郎ラーメンという、ラーメンというには少々乱暴な食べ物がある。サッカーボールのような質量を誇るそれは通常の胃袋の持ち主なら見ただけで泣いて謝るレベルの、「征服する」と言ったほうがいいくらいの決意と覚悟を客に求める超硬派な食品だ。実はその二郎ラーメン、筆者の仕事場の真隣にあるのだが、最近暖かくなったので窓を開けながら寝ると、超濃密コッテリスープを炊く匂いが寝室に潜入。起きたときにはバッチリ胸焼けして食欲ゼロになっているというダイエットに最適な環境を提供してくれている。そのせいか、最近こんな夢をよく見る。内容は、バケツ一杯の二郎を泣きながら食べるというものだ……。で、その日も油のはぜる匂いで目が覚めたのだが、どうも様子が違う。普段の匂いが動物系だとしたら今回は魚介系？　二郎もついにダブルスープ導入か？　などと思っていたら、仕事場のビルの一階に入っている魚系の居酒屋が火事でした。お家が火事だよ！「やばい！　このビル火事だよ！」と、慌ててライターや友達が雑魚寝している部屋に報告に飛び込んで、そこで見た光景。それは、アメリカから並行輸入したiPadでラブプラスのアプリを起動し、でかくなったキャラクターを見て盛り上がるおっさんの姿だった。周りには、熱海への旅行パンフ。熱海旅行モードが実装された『ラブプラス＋』の発売に合わせて熱海に実際に旅行に行く会議に夢中になるあまり、ビルが火事になっていることも気づかなかった模様。結局ビルの火事はボヤさわぎに終わったのだが、「お前らもカレシなんだから、カノジョの安全をまず考えろよ！」ってとりあえず説教しました。説教の仕方もおかしいですか？

■iPhoneになかった未来をケータイに見た

そんなわけで、自分のいる場所が火事でもお構いなくオタクトークをする気の毒な面々の間で今流行中なのは、iPadにiPhone。六人ほど集まったら全員iPhoneだったということもザラで、電撃ゲームス読者的にもきっと、スクウェア・エニックスが『ケイオスリングス』をリリースしたことで盛り上がっている人も多いと思う。なんだか周りを見渡しているとスマートフォンが普通のケータイを駆逐しているようにも思えてくる。明らかに一般より多いスマートフォン利用率はなぜかと考えた結果、たどり着いた答えは「オタクは合コンにいかないから」というもの。赤外線通信とかデコメとか必要ないからな！　なんなら通話機能もいらないぜ！

この仮説を、仕事相手で腐女子のライターに話してみた。同じオタク属性なら同意してもらえると思って「どや！」って顔で。最初は笑って話を聞いていた彼女の顔がドンドン黒くなり、「つまり、私も合コンには無縁だと言いたいんですか？」と問われ、即土下座してみたり。彼女が言うには、「実は、女子オタク界隈では普通のケータイはマストアイテムなんですよ」とのこと。

そう、ケータイゲームやケータイ書籍は、実は女子オタク層の需要が大変多く、人気男性声優が喋りかけてくる音声データを搭載した「ケータイ乙女ゲー」には十万人を超える淑女が群がり、毎日少しずつ進むラブストーリーに身を焦がしているのだという。もちろん、データの追加も追加パック購入や、イベント追加などでずっと同じ台詞を話し続けたりしないように工夫されている。画面デザインこそ少々簡素だが、永遠に終わらないラブを追い掛け続けることができるシステムは、『ラブプラス』に追加シナリオが無尽蔵にある状態なワケで、自分に置き換えると、それは人生を賭けるのに十分な超ヤバイ状態ですよ？　さっそく筆者もプレイし、あっさり小杉十郎太様演じるダンディ先生の魅力に白旗！「ビバリーヒルズ★青春白書」ばりの甘く危険な日々を送っています。まさか乙女ゲーにハマる日が来るとは思ってなかったよ！　ビバヒルのディランのような先生に勉強を教わったりして親密度を上げたら、ダンディ声で囁いてくれるんだからたまりません。ケータイのスペックのせいで音が割れ気味じゃなかったらボク、ボクどうにかなってしまいそう。

現在、健全化の波が押し寄せ、お色気アプリが消されていくiPhoneでは、こんな甘美な世界の体験は不可能。普通のケータイのほうがより未来なんじゃないの？　と思った経験をしたのでした。まあ「未来」といっても、アメリカ人の考える「未来」とは大分違いますがね！

物語に隠された謎を読む！
KEIYAの徒然考察コラム

KEIYAの考察随想録

KEIYAプロフィール
考察サイトPARADOX代表。著書に『最終考察ひぐらしのなく頃に』『最終考察うみねこのなく頃に』（ともにアスキー・メディアワークス刊）がある。主な考察は『サイレントヒル2』『東方Project』など。趣味はラーメンの食べ歩き。

東方Project……同人という世界

今回のテーマは東方Project（以下、東方）。動画共有サイト「ニコニコ動画」などで一大ジャンルとなっているため、ご存じの方も多いと思います。私は『東方紅魔郷』以来の東方プレイヤーで、2003年から長らく自分のサイト「PARADOX」で考察を行っていました。当時最も力を入れていたコンテンツであり、東方考察は私のルーツの一つと言えます。

東方はPC用の「弾幕シューティングゲーム」です。登場するキャラクターが少女ばかりなのでいわゆる萌え系の作品と思っている人もいるようですが、硬派なシューターにも広く受け入れられる本格的なゲーム性を持っています。制作者はサークル「上海アリス幻樂団（げんがくだん）」のZUNさん。特筆すべきはプログラム、グラフィック、サウンド、シナリオなどをすべて一人で手がけているという点でしょう（一部の絵のみ例外あり）。東方はゲームとしての面白さのみならず、キャラクターや音楽単体でも非常に評価が高い作品です。そのすべてがZUNさんの個人制作だと知った人は例外なく驚きの声を上げます。

しかし、東方は有名であるにもかかわらず一般的なショップでは購入することができません。商業の流通に乗っていない同人作品であるためです。購入できるのはコミックマーケット（コミケ）などの「同人誌即売会」か、同人作品を扱っている一部のショップのみ。ここでいう「同人」は「同好の士による自主制作」という意味です（仕事ではなく自分の趣味として本やゲーム、音楽CDなどを創作することを指します）。

同人は大多数がアマチュアの創作活動であるため、「プロになれない連中の自己満足」などと小馬鹿にする人がいますが、それは同人をまるで理解していない、見当違いの中傷であると断言しましょう。同人の世界にはプロもたくさんいますし、同人で実績を挙げて商業に活動の場を移した方もいます。例として「月姫」で同人界の話題をさらい、商業で「Fate/stay night」を発表したTYPE-MOONや、メジャーデビューしオリコン上位にランクインしたSOUND HORIZONが挙げられます。彼らに共通しているのは強い個性でした。私は同人の世界を「個性の集合体」であると考えているのですが、そのなかでも特に注目を浴びる創作者は必ず個性を――それも非常に尖った個性を持っています。

東方も例外ではありません。決してメジャーとは言えない弾幕シューティングというジャンルで多数のファンを獲得したのは、個性的な作品が集う同人の世界にあってなお、他にない強い個性を持っていたからに他なりません。和風と洋風が入り交じった独特の世界観、キャラクターの個性を強調する会話、印象的なメロディを持った楽曲、そして何よりも「個人制作」というスタイル。作者のZUNさんは他の誰にも邪魔されることなく、自身の創作哲学を東方という作品に結実させています。チームを組んで制作する作品では不可能な手法、同人だからこそ可能な体制です。「作者が自分の理想をストレートに表現できる」――これは同人最大のメリットであり、最も重要な意義であると考えます。

商業では「売り上げを伸ばして会社に利益をもたらす」という目標が先に来ます。もちろんユーザーを楽しませて感動を与えるという大きなテーマはありますが、それは商業的な成功が大前提です。対して同人は損益を始めとする制約がほぼありません。極端な話をすると一枚も売れないような作品を作ろうが、大赤字になる価格設定で作品を頒布しようが一向に構わないんです。この自由さが尖った個性を有する作品の登場に繋がっていることは疑いようがありません。

ZUNさんが生み出した東方という作品は、間違いなく多くのプレイヤーの心を動かしました。商業とは違う理念で制作された作品が、結果として商業に勝るとも劣らない支持を得た事実は、同人の可能性と面白さを如実に示したものと言えるでしょう。

なお、当時の私が東方考察を行い、同人誌としてまとめるほどに力を入れたのは、東方の魅力と深さを多くの人に知ってもらいたいと思っていたからです。本当にたくさんの魅力を持った作品なので、このコラムで東方を知った一般のゲームファンにもぜひプレイしてもらいたいと思っています。さらには東方を皮切りに、同人という魅力的な世界を知っていただければ幸いです。

電撃ゲームス

ユーザーWebアンケート

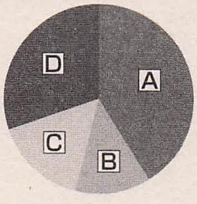
第9回のアンケートテーマ

携帯ゲーム機のオンライン要素について

今回はゲームのオンライン要素のなかでも、テーマを携帯ゲーム機に絞る形で、さまざまな質問をさせていただきました。所有者の多いDSやPSPですが、そのオンライン要素の利用率はいかに？
（御回答総数：252／アンケート調査期間：4月28日～5月5日）

Q1 DSのワイヤレス通信、PSPのアドホックモードを、なんらかのゲームでプレイしたことがありますか？

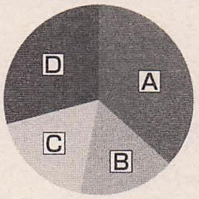
回答数
- A どちらもプレイしたことがある… 104票
- B DSのワイヤレス通信のみ… 32票
- C PSPのアドホックモードのみ… 40票
- D どちらもない…………………… 76票



DSやPSPで協力・対戦プレイの要素がある作品は多いが、結果はプレイ経験のある人が約3分の2と、圧倒的多数には至らなかった。ワイヤレス通信やアドホックモードの場合、周囲に同じゲームをプレイする人がいるかがポイントに？

Q2 DSのWi-Fi通信、PSPのインフラストラクチャーモードを、なんらかのゲームでプレイしたことがありますか？

回答数
- A どちらもプレイしたことがある… 93票
- B DSのWi-Fi通信のみ …… 41票
- C PSPのインフラストラクチャーモードのみ… 45票
- D どちらもない…………… 73票

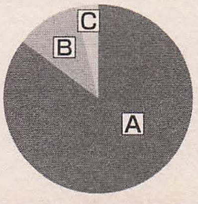


こちらは無線LAN環境が必要なぶん、周囲のプレイヤーとの通信プレイよりも敷居が高いと思われたが、意外にも結果はQ1とほぼ同じ。Webでのアンケートということもあり、無線LAN対応のユーザーは比較的多いようだ。

どちらもプレイしたことがない人の理由
「家に無線LAN環境がない」「インフラストラクチャーに対応したゲームを持っていない」「ネットを介して知らない人と遊ぶことに腰が引けている」「やり方がよくわからず、調べてまでやりたいコンテンツが現時点ではない」「ゲームは1人でゆっくりとプレイしたい」

Q3 DSのWi-Fi通信、PSPのインフラストラクチャーモードを、主にどんな場所でプレイしていますか？

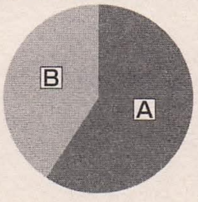
回答数
- A 自宅（無線LAN環境あり）… 116票
- B ファーストフードやゲームショップなどの店舗… 15票
- C 学校や職場………………… 5票



Q2の結果を裏付けるように、自宅での無線LAN環境の所有率はかなり高め。アンケートに答えていただいた方の年齢層が、比較的高め（20代～30代）だったことも理由の1つと思われる。逆に自宅に無線LAN環境がない場合に、屋外のスポットを活用しようとする人は少なめの印象だ。

Q4 DSやPSPを、インターネットブラウザとして活用したことはありますか？

回答数
- A 活用したことがある…… 148票
- B 活用したことはない…… 101票



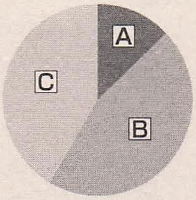
Webでのアンケートということで、インターネットの閲覧はPCがメインと思われるが、半数以上の方が、携帯ゲーム機をインターネットブラウザとして使用したことがあると回答。ゲームソフトによってはメニューから公式サイトを閲覧できるものあり、その利用も含まれるだろう。

読者からの声について本気で本音を考えるコーナー

このコーナーは、電撃オンラインで御回答をお願いしましたアンケート調査の結果を発表させていただき、みなさまの御意見を今後の誌面作りに活用させていただきますとともに、みなさまとも御一緒にいろいろと考えさせていただきたいというものです。ぜひ、この結果についても御意見をお寄せください。

Q5 DSiウェアを購入したことはありますか？

回答数
- A 10本以上買ったことがある… 14票
- B 買ったことはある（9本以下）… 49票
- C 買ったことはない………… 45票



DSやDS Lite所有者もいることから、DSiが必要なDSiウェアについては、回答率自体は低め。だが所有者における購入経験がある人の率は比較的高めだった。DSiウェアのなかには無料の「ニンテンドーDSiブラウザー」なども含まれるため、それらの利用者も多いと思われる。

Q6 PSPでPlayStation Storeを利用したことがありますか？

回答数
- 有料のコンテンツをダウンロードしたことがある… 132票
- 無料のコンテンツをダウンロードしたことがある… 177票
- 見たことはあるが、何かをダウンロードしたことはない…… 5票
- 利用したことはない ……………………………… 46票

有料・無料の両方のコンテンツをあわせると、PSPユーザーのPSストア利用率は高め。接続が可能な環境であれば、かなりの人がなんらかの形で利用しているようだ。有料のコンテンツに絞っても利用者は多く、これはPSの過去作がゲームアーカイブスとして発売されていることや、UMD版以外にDL版も発売しているタイトルが多くなってきたことも理由だろう。

Q7 PlayStation Storeの無料ダウンロードでダウンロードしたコンテンツはなんですか？

回答数
- ゲームの体験版………………………… 173票
- ゲームの追加要素……………………… 121票
- ゲームのプロモーションムービー ………… 144票
- その他……………………………………… 25票

PSストアの無料コンテンツの具体的な内容に目を向けてみると、やはり多いのは体験版やプロモーションムービーのダウンロード。特に最近のPSPタイトルは体験版を配信しているものが少なくなく、多くのユーザーが購入前の判断材料として、または体験版自体を楽しむために利用していると思われる。その他としてはコミックや壁紙などといった回答も寄せられた。

Q8 今後の携帯ゲーム機でのオンライン要素に対する要望はありますか？

「『ファンタシースターポータブル2』のように、携帯機だけでオンラインプレイができるソフトが増えてほしい」「最初からソフトに入っているものをデータ配信としてオープンにするのはやめてほしい」「PSPはインフラストラクチャーモードで対戦できるソフトが少ないのでもっと増えてほしい。PS3を持っていないので、PC版のアドホック・パーティーも作ってほしいかな」「ソフトにチャットに対応した機能を搭載してほしい。ネットゲームのチャットは重要だと思う」「永遠の課題だとは思うけどラグを減らすこと」「携帯電話のようにいつでもどこでも接続ができる要素」「今のままで十分かな。課金・無課金に関わらず、これ以上進化するのはある意味怖い」「チートによる不正データの拡散対策」「追加コンテンツを増やしてほしい」「ソフトのDL販売は大賛成なのですが値段が高いのがやっかい。最低ベスト版と同時配信で価格が2000円くらいならドンドン購入したいです」

インターネット接続要素は今後さらに増加？

前号の告知ではオンラインゲーム全般をテーマにする予定でしたが、それだけではあまりに多岐にわたるため、今回は「携帯ゲーム機のオンライン要素」に絞る形でアンケートを実施いたしました。結果を見ると、やはりWeb上でのアンケートということもあり、無線LANを利用してのマルチプレイやゲームソフト購入は、半数以上の方が利用している模様。そして要望としては、DSのWi-Fi通信やPSPのインフラストラクチャーモードを利用したオンライン要素を、今よりもっと増やしてほしい、という声が多く寄せられました。無線LANのさらなる普及にともない、今後さらにそのような声は多くなっていきそうです。

（電撃ゲームス編集長／千木良章）

次回のアンケートは？
次回のWebアンケートのテーマは「ゲームに関係するWebサイトの利用について」です。公式サイトや一般のユーザーによる情報サイト、攻略Wikiなどの利用状況について意見を寄せていただければと思います。アンケートは電撃オンライン上で、5月下旬～6月上旬にかけて公開いたしますので、よろしくお願いします。

読者アンケート 電撃ゲームス VOL.9

右のハガキに欲しいプレゼントの番号（P.147を参照）とアンケートの回答（数字は右詰めで記入してください）、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼ってお送りください。たくさんのご応募、ご意見やご感想をお待ちしております。

1 **あなたの性別を教えてください。**
①男　②女

2 **あなたの学年・職業を教えてください。**
①小学生以下　②中1　③中2　④中3　⑤高1
⑥高2　⑦高3　⑧短大・専門学校生
⑨大学・大学院生　⑩予備校生・浪人
⑪会社員　⑫アルバイト　⑬無職・休職中
⑭主婦　⑮その他

3 **電撃ゲームスをどこで知りましたか？**
①雑誌誌面での告知　②書店
③電撃ゲームス編集部ブログ
④その他のインターネット　⑤イベント
⑥街頭広告などの宣伝物　⑦その他

4 **本誌の購入状況を教えてください。**
①毎号買っている　②時々買っている
③はじめて買った

5 **次号も電撃ゲームスを買おうと思いますか。**
①絶対に買う　②おそらく買う
③まだわからない　④おそらく買わない

6 **どの情報を知りたくて本誌を購入しましたか。目的となった記事を右の記事リストから2つ選んで、番号でお答えください。**

7 **本誌の記事でよかったものを右の記事リストから3つ選んで、番号でお答えください。**

8 **本誌の記事でよくなかったものを右の記事リストから1つ選んで、番号でお答えください。**

9 **今号の表紙について、どう思いますか？**
①すごくよい　②よい　③ふつう　④悪い
⑤すごく悪い

10 **今号の価格について、どう思いますか？**
①高すぎる　②少し高い　③ふつう
④ちょっとお得　⑤すごくお得

11 **普段よく読む雑誌があれば、その番号を3つまでお書きください。**
①電撃PlayStation
②デンゲキニンテンドーDS
③電撃アーケードゲーム
④電撃魔王　⑤電撃黒魔王　⑥電撃Girl's Style
⑦電撃G'sマガジン　⑧週刊ファミ通
⑨ファミ通Xbox 360　⑩ファミ通DS＋Wii
⑪ファミ通WaveDVD　⑫月刊アルカディア
⑬ゲーマガ　⑭Vジャンプ　⑮ゲームジャパン
⑯NINTENDO DREAM　⑰週刊アスキー
⑱その他（雑誌名でお答えください）

12 **今号の特集「最強兵士養成PROJECT」はいかがでしたか？**
①すごくおもしろかった
②おもしろかった
③ふつう
④あまりおもしろくなかった
⑤つまらなかった

13 **ゲームタイトルの特集以外に、読んでみたい特集テーマがありましたら教えてください。**

14 **あなたはゲーム雑誌を買うときに何を重視しますか。3つまでお答えください。**
①表紙　②買おうと思っているソフトの情報量
③買ったソフトの情報量
④紹介しているタイトルの数　⑤新作情報
⑥レビュー　⑦連載コーナー
⑧業界情報・ニュース　⑨付録

15 **持っているハードをお答えください（※複数選択可。ハガキにある枠の中の番号をぬりつぶしてください）。**

16 **15で「⑨パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンはインターネットに接続していますか？**
①接続している　②接続していない

17 **持っているハードの中で最もプレイしているものは何ですか？**
①ニンテンドーDS（DSi含む）　②Wii
③プレイステーション3
④プレイステーション2　⑤PSP
⑥Xbox 360　⑦iPod touch もしくはiPhone
⑧パソコン　⑨携帯電話　⑩その他

18 **17で「⑧パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンでどのようなゲームをプレイしていますか。ジャンルもしくはタイトルを教えてください。**

19 **17で「⑨携帯電話」と答えた方にお聞きします。携帯電話でどのようなゲームをプレイしていますか。ジャンルもしくはタイトルを教えてください。**

20 **アーケードゲームをプレイしますか？**
①頻繁にプレイしている
②ときどきプレイしている
③プレイしていない

21 **今後、特集してほしいゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。**

22 **最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名をできるだけ正確に3つまでお答えください。**

23 **22のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか。1つ選んでください。**
①TVCM　②雑誌の記事　③雑誌広告
④店頭デモ　⑤店頭チラシ　⑥イベント
⑦友達の情報　⑧インターネットの情報
⑨その他

24 **22のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。1つ選んでください。**
①電撃の攻略本　②電撃以外の攻略本
③電撃のゲーム雑誌　④電撃以外のゲーム雑誌
⑤何も参考にしていない
⑥インターネットの情報　⑦その他

25 **これから発売されるゲームで、遊んでみたいものをP.246-249の「新作ソフトスケジュール」から3つ選んで、番号でお答えください。**

26 **ゲーム情報に関してインターネットでどのような情報をチェックしていますか？**
①新作情報　②攻略情報
③新作と攻略の両方の情報
④情報を得ていない
⑤インターネットを使わない

27 **最近一番遊んでいるゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。**

28 **ゲーム機をインターネットにつないだことがありますか？**
①ある　②ない

29 **28で「①ある」と答えた方にお聞きします。インターネットにつないで何を楽しんでいますか。3つまでお答えください。**
①ダウンロードタイトル
②オンラインゲーム
③ゲームのオンライン要素
④ハードごとのオンラインサービス
⑤無料体験版やプロモーションビデオの視聴
⑥カスタムテーマ・壁紙
⑦一般的なインターネットコンテンツ
⑧その他（具体的にお書きください）

記事リスト

①【巻頭インタビュー】直良有祐氏
②【NO GAME,NO LIFE】スプリンターセル コンヴィクション
③【NO GAME,NO LIFE】フットボールマネージャー 2010
④【特集】LOST PLANET 2（ロスト プラネット2）
⑤【特集】METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
⑥【電撃モンハン組合】モンハン日記 ぽかぽかアイルー村
⑦【電撃モンハン組合】モンスターハンターポータブル 2ndG
⑧【電撃モンハン組合】モンスターハンター3（トライ）
⑨【電撃モンハン組合】モンスターハンター情報局
⑩【電撃モンハン組合】狩られ道亜種
⑪【企画】なんか気になるEXTREME EDGES
⑫【ゲームスMANIAX】ニーア レプリカント／ニーア ゲシュタルト
⑬【ゲームスMANIAX】コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2
⑭【ゲームスMANIAX】撃たれ道
⑮【ゲームスMANIAX】ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2
⑯【ゲームスMANIAX】スーパーストリートファイターⅣ
⑰【ゲームスMANIAX】2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会
⑱【ゲームスMANIAX】東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚
⑲【ゲームスMANIAX】GOD EATER（ゴッドイーター）
⑳【ゲームスMANIAX】ファイナルファンタジーXI
㉑【ゲームスMANIAX】乙女的ゲームス白書
㉒【ゲームスMANIAX】Pの奇蹟
㉓【ゲームスMANIAX】ドラゴンクエストⅨ　星空の守り人
㉔【ゲームスMANIAX】無双列伝
㉕【ゲームスMANIAX】電撃サガ・アーカイブ
㉖【ゲームスMANIAX】DRF 電撃レーシングファクトリー
㉗【連載】Solarobo ソラロボ（仮）
㉘【連載】もぎたて！ギャルゲマストバイ
㉙【企画】GUNDAM MANIAX
㉚【企画】諸国漫遊旅企画 戦国城めぐり
㉛【企画】カラーほうる
㉜【連載】初台ゲームほうる
㉝【連載】もぐら商事
㉞【連載】ゲエム懐古録
㉟【連載】ゲームス×コラムス
㊱【連載】Webアンケート
㊲【付録】ソニコミ 特製しおり
㊳【話題作】ブレイズ・ユニオン
㊴【話題作】LAST RANKER（ラストランカー）
㊵【話題作】トトリのアトリエ アーランドの錬金術士2
㊶【話題作】テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX（クロス）
㊷【話題作】ゼノブレイド
㊸【話題作】モンスターハンター フロンティア オンライン
㊹【話題作】戦国BASARA3
㊺【話題作】ラブプラス＋
㊻【話題作】SDガンダム ガシャポンウォーズ
㊼【話題作】スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL
㊽【話題作】エースコンバットX2 ジョイントアサルト
㊾【話題作】Another Century's Episode：R（アナザーセンチュリーズエピソード：R）
㊿【話題作】Halo: Reach
(51)【話題作】アラン ウェイク
(52)【Bethesda Softworks presentation in LAS VEGAS】Fallout: New Vegas
(53)【Bethesda Softworks presentation in LAS VEGAS】Hunted: The Demon's Forge
(54)【Bethesda Softworks presentation in LAS VEGAS】Brink
(55)【新作】実況パワフルプロ野球2010
(56)【新作】THE LAST STORY（ラストストーリー）
(57)【新作】プリンス・オブ・ペルシャ 忘却の砂
(58)【新作】Phantom PHANTOM OF INFERNO
(59)【新作】ライオットアクト 2
(60)【新作】フェイト／エクストラ
(61)【新作】デススマイルズⅡX 魔界のメリークリスマス
(62)【新作】グランド・セフト・オート：エピソード・フロム・リバティーシティ
(63)【新作】ゴースト トリック
(64)【新作】山手線命名100周年記念 電車でGO! 特別編 復活！昭和の山手線
(65)【新作】ロックマン ゼロ COLLECTION
(66)【News Folder】ホットトピックス
(67)【News Folder】Wiiウェア・DSiウェア・バーチャルコンソール
(68)【News Folder】PlayStation Network
(69)【News Folder】Xbox LIVE
(70)【News Folder】ケータイ
(71)【News Folder】iPhone/iPod touch
(72)【News Folder】電撃ARCADEゲームス
(73)【News Folder】電撃PCゲームス
(74)【News Folder】電撃オンラインアクセスランキング
(75)【News Folder】ランキング
(76)【News Folder】レビュー
(77)【電撃ゲームスPUSH!】ファイナルファンタジーXIV
(78)【連載】ロスト プラネット バウンドレイブン

※ゲームタイトルは、一部省略している場合があります。

電撃ゲームス Vol.9 PRESENT

応募の決まり 付属のアンケートハガキにご希望のプレゼント番号を記入してご応募ください。当選者は7月発売予定の電撃ゲームス Vol.11誌上にて発表させていただきます。なお、アンケートのご回答内容は、当選・落選には一切関係ありません。

締切 6月17日 消印有効

1 『ロスト プラネット 2』
（カプコン）
PS3 Xbox 360



人類が入植した惑星「EDN-3rd」を舞台に、原住生物エイクリッド（AK）との戦いを描く本作。ストーリーモードでは1人用だけでなく、最大4人での協力プレイも楽しめる。PS3版かXbox 360版のどちらかを3名様にプレゼント！

3名

2 『スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL』
（バンダイナムコゲームス）
DS



1996年にSFCで発売され、今なおファンの間での評価が高い『魔装機神』が、14年の時を経てDSで復活！　改造で異なる武器に変化する「ウェポン・ランクアップ・システム」など、新たな要素も多数追加されている。

3名

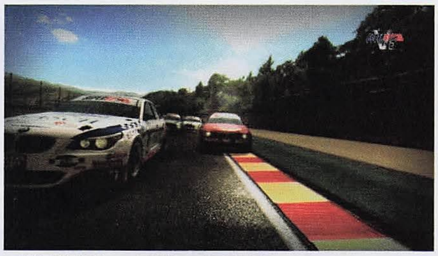
3 『アラン ウェイク』
（マイクロソフト）
Xbox 360



ワシントン州ブライトフォールズへと訪れたベストセラー作家のアラン・ウェイクは、妻の失踪をきっかけに悪夢の世界へと足を踏み入れる……。光を武器に、自らに襲いかかる闇と立ち向かい、ブライトフォールズにひそむ謎を明らかにしよう。

3名

4 『Superstars V8 Racing』
（ラッセル）
Xbox 360



排気量3001cc～7000ccまでのV8エンジンを搭載する4ドア車のみが参戦できるレース、それが「Superstars V8」だ。BMWやアウディなど、実際のレースに使用されている車種が多数収録されており、ホンモノさながらの挙動を楽しめる。

3名

5 『デススマイルズ』&『エスプガルーダII ブラックレーベル』
（ケイブ）
Xbox 360



Xbox 360でSTGといえばケイブ！ 5月27日発売の最新作『デススマイルズII X 魔界のメリークリスマス』の前に、前作『デススマイルズ』と『エスプガルーダII』を体験しておくのはいかが？　両タイトルのセットを2名様にプレゼント！

2名

6 「超合金 エヴァンゲリオン -ANIMA- スーパーエヴァンゲリオン」
（バンダイ）



「電撃ホビーマガジン」にて連載中の公式ビジュアルノベル「新世紀エヴァンゲリオン -ANIMA-」に登場するスーパーエヴァンゲリオンのフィギュアを1名様に

1名

7 iPad対応モバイルホルダー「LUXA2 LH0006」
（リンクスインターナショナル）



アメリカでは発売済みながら、日本では1カ月の発売延期を経て、いよいよ5月28日に発売が決まった「iPad」。そのiPadを、デスク上でより便利に使いこなせるモバイルホルダーを1名様にプレゼント！　iPadを長時間手に持って使っていると結構疲れるので、こういったホルダーは必携。

※ipad本体は付属しません

1名

8 ベセスダ・ソフトワークス特製Tシャツ
（ベセスダ・ソフトワークス）



ベセスダ・ソフトワークスから今期発売予定の4タイトルをモチーフにしたTシャツをプレゼント！　デザインは4種類で、サイズはMとLの2つ。アメリカンサイズなので、1つ大きめのサイズとなります。P.192からの特集記事にも注目です。

8名

電撃ゲームスVol.7 プレゼント当選者（敬称略）

①『ゴッド・オブ・ウォー III』
愛知県 増子香里／高知県 小石哲之／神奈川県 渡辺治佳

②『.hack//Link』
埼玉県 大田浩／千葉県 北崎卓矢／奈良県 埜村祥恵

③『バトルスピリッツ ヒーローズソウル』
山口県 山根滉平／茨城県 生田目良喜／長崎県 重井義人

④『無限のフロンティアEXCEED スーパー ロボット大戦OGサーガ』
栃木県 高木麻衣子／福島県 菊地伸昭／熊本県 森下英徳

⑤『プロ野球　ファミスタDS 2010』
埼玉県 稲垣健／滋賀県 松本保／神奈川県 桐野孝之

⑥『クイズマジックアカデミーDS ～二つの時空石～』
山形県 富塚志乃／山梨県 加賀美豪

⑦『バイオハザード5 オルタナティブエディション』Lサイズ Tシャツ
岡山県 橋本誠二

⑧『一騎当千 XROSS IMPACT』出演声優サイン色紙
山口県 阿南順大

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。各賞の応募が多数の場合は、厳正なる抽選のうえ当選者を決定します。
またソフトの発売時期の都合上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。また、賞品のデザイン等は変更になる場合があります。



話題作 CHECK

今、ホットなタイトルはコレ!!
押さえておきたい話題作の新着情報を、どこよりも詳しく紹介!!



















発売直前!! 5/27



STORY

**圧制を強いる帝国を相手に
若き獅子達が立ち上がる!!**

古の魔竜ブロンガと契約し、その力を受け継ぐ者が統治する軍事国家・ブロンキア帝国。現皇帝のソルティエは急激に軍備の増強に乗り出し、各地に圧制を強いるようになった。そして、この悪政に対して、民は大きく不満を感じることになる。結果、各地では暴動が勃発し、治安が悪化。略奪行為や商人の不正取引が横行していく。

このような暗い時代に怒りを感じ、世界を変える強い力を望む青年がいた。そのガーロットという青年は、幼なじみとともにブレイズ義賊団を立ち上げ、民衆を苦しめる悪徳商人や貴族への抵抗を始めた。弱者がしいたげられる、理不尽な帝国の体制を変えるために。

『ブレイズ・ユニオン』って、〇〇ですよね?

ブレイズ・ユニオン
BLAZE UNION
STORY TO REACH THE FUTURE

スタッフインタビュー&プレイレポートで『ブレイズ・ユニオン』の正体を探る!

独自性が高い作風で知られるスティングの最新作『ブレイズ・ユニオン』。実際に遊んでみたところ、これがもう、マジで〇〇なんです! 大興奮した我々は、プロデューサーを務める安井光氏にズバリ直球で聞いてきちゃいました。『ブレイズ・ユニオン』って、〇〇ですよね?

ブレイズ・ユニオン		
2010年5月27日発売	UMD版:¥6,279(税込)/DL版:¥4,980(税込)	
PSP	ジャンル	S・RPG(タクティカル・ファンタジーRPG)
	メーカー	発売元:アトラス/開発元:スティング
	備考	プレイ人数:1人用

戦略

帝国に対抗する主人公の組織

ブレイズ義賊団

(のちのグラムブレイズ)

ガーロットがシスキア達と始めた義賊団。のちにヴェルマンの私兵となり、グラムブレイズと名を変える。





「ああ、僕も力を貸すさ、知恵の方も、もちろんね」

ガーロットの友人にして参謀

ジェノン

CV:川田紳司
クラス:フェンサー

ガーロットの親友で、彼にはない知識を補う立ち位置です。そもそものモチーフは土方歳三だったんですが、重厚さは薄まりましたね。最終的に、悪友であり、参謀であり、女好き(笑)というポジションに落ち着きました。(安井)

「あたしもヤナ奴を見ると、一発殴ってやりたくなる、青臭い性分なんでね」

戦斧を振るう気丈な女傑

メデューテ

CV:田中理恵
クラス:アックスバトラー

旅の途中にガーロットと出会い、力に頼る無謀さを指摘して、私兵団結成のきっかけを作る女性です。彼の保護者のような、ある意味で第2のヒロインですね。ちなみに、アメコミばりにグラマーな没デザインが存在します。(安井)

「バイフー、質問に答えよう。北からきた。なーんつって」

オヤジギャグ連発のナイスガイ

バイフー

CV:最上嗣生
クラス:ヴァリアン

北国の魔法使いの使い魔で、主人の命令である書物を探している獣人です。ビジュアル、性格、ギャグと、いろいろな意味で挑戦しました。彼だけ戦闘で負けると砂になるのは、使い魔という設定を生かしてのことです。(安井)

■安井プロデューサーへの直球インタビュー①

Q『ブレイズ・ユニオン』って、キャラゲーですよね？

キャラ同士のドラマに重点を置いた狙い

──さっそく直球でいきます！『ブレイズ・ユニオン』って、キャラゲーですよね？

安井光氏（以下、安井。敬称略）：ある意味、そうです（笑）。感情移入して遊んでもらうには、個性的なキャラってすごく重要だと思うんですよ。システム部分には自信があるので、キャラもそれに負けないように作っています。"国家間の争い"が中心だった前作に対して、今回は"キャラ同士のドラマ"に重点を置いているので、前作よりもキャラゲー要素は強くなったかもしれませんね。

──どんなドラマが見どころですか？

安井：ガーロットを中心とした戦友達とのドラマですね。いかに悩みながら、葛藤しながら、ガーロットという英雄が戦乱を駆け抜けていくのかを味わってほしいと思います。そして同時に、彼の隣にいる戦友達にも注目してください。特にブレイズ義賊団時代からガーロットとともに歩むシスキア、ジェノン、メデューテには、それぞれスポットが当たる濃密な見せ場も用意してありますから。そのほかの仲間達もいろいろな場面で会話にからんできますし、特定のキャラ同士が戦う際のセリフパターンも相当数あります。お気に入りのキャラを見つけたら、ぜひゲーム中でいろいろと試してみてほしいですね。

──スタッフ内で人気のキャラは誰ですか？

安井：イータの人気が高いですね。昼夜で女と男が変化するキャラで、システム的にも変化があっておもしろいですし。個人的なお気に入りはジェノンですね。男性から見た場合、ガーロットは少し近づきがたい印象が強いんですけど、ジェノンは自分と近しく見られるところも魅力の1つだと思います。

──コワモテなのに「なーんつって」の衝撃が大きいバイフーの評判はどうですか？

安井：評判はいいですよ（笑）。前作にはいなかった獣人を出したいという発想から生まれたキャラですが、外見的にも人間と違うだけに、とても目立つ存在になりました。

キャラクターデザインをなぜ変更したのか？

──公式サイトのブログによると、キャラクターデザインを前作のきゆづきさとこさんから光崎瑠衣さんへと変更した理由は「等身大のビジュアルを前面に押し出したい」とのことですが、もっと詳しく教えてください。

安井：今回はガーロットを中心に、彼と仲間達との重厚でシリアスなドラマを描くことが目標でした。そのため、頭身を上げたリアル路線の方向性のキャラにしたかったんです。また、前作とは違う方が前作のキャラを描くことで、キャラの正体をぼかしやすくするという意図もありました。同じ方が描くと、どうしても雰囲気が出てしまうので。

──光崎さんを選んだ決め手とは？

安井：ファンタジー世界の物語ですので、甲冑や剣などの武器や防具をかっこよく細部までデザインできる方を選ばせていただきました。もちろん、女の子をかわいく描ける方というのも、大きなポイントでしたね（笑）。

──デザインの発注方法はどんな形で？

安井：基本的には文字資料を送るだけでした。もちろん、重要なポイントは指定したり打ち合わせたりしましたが、武器や防具の形状も含めて、ほとんど光崎さんにおまかせする流れでしたね。リテイクも少なかったです。

──イベントグラフィックも光崎さんが？

安井：一部のイベントグラフィックはシナリオ側でレイアウトを指定したり、仕上げの彩色を分担したりしましたが、イラスト自体は光崎さんが描きました。表情パターンはもちろん、一般市民や汎用のクラスまで光崎さんが担当しましたので、本当にものすごい量のイラストを描いていただけました。



熱いハートを持った青年

ガーロット

CV／鳥海浩輔
クラス／ラビッドナイト

本作の主人公で、ブレイズ義賊団のリーダーです。帝国の圧制に虐げられる人々を守りたいという理想を持つ、ストレートな熱血漢を意識しました。本作の象徴的な存在なので、ブレイズ（炎）や赤のイメージを強く出しています。完成稿では肩に獅子を乗せていますが、これはかなり後半に足したものです。シナリオ側からほかのキャラクターと差別したいという話が出て、隊長格、団長格を示すシンボルとして追加しました。（安井）

Aある意味、そうです（笑）。



酔っ払いのウンディーネ

スレイプ

CV：百々麻子
クラス：ウンディーネ

最後の最後に、今さらながら仲間にウンディーネがいないことに気づいて追加しました。背中のコンドルっぽいタトゥーは、水にも縛られたくない、本当は空を制したいという彼女の気持ちの現れという裏設定があります。（安井）

強い男性を探す自称・吟遊詩人

イータ（女）

CV：茅原実里
クラス：ブラウラー

歌のネタになる強い男性を探して旅をしている女の子ですが、夜には凶暴な男性の人格に変わります。そのギャップを強調するために、女性時の衣装デザインは女の子らしさが目立つゴシック調の雰囲気にしました。（安井）

夜にのみ現れる凶暴な男性人格

イータ（男）

CV：茅原実里
クラス：ブラウラー

夜になり、凶暴な男性人格になったイータです。声優の茅原実里さんは不安がってましたが、思いきり激しく演じてもらえて、いいキャラクターになりました。初期は筋肉ムキムキになる案も出ましたが、ありえませんよね。（安井）

ウンディーネを狙う魔法使い

パメラ

CV：野中藍
クラス：ミスティックウィッチ

強い魔力で不老不死となった少女で、シリーズおなじみの不思議ちゃんです。パメラ関連だけは、前作のシナリオライターがじきじきに書いてます。敗北時の口上とか、別の人が書くと細かいセンスが違ってしまうので。（安井）

SYSTEM CHECK 1

ユニオンを組んで敵の軍団に挑め！

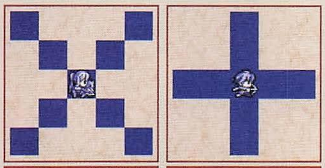
本作は1ターンに1回しか戦闘をしかけられない。その代わり、特定の条件で隣接したユニット同士で「ユニオン」を組むことによって、複数人数での連続的な攻撃を行える。



▲敵味方ともにユニオンを組むことで、複数対複数の軍団同士の激戦が展開！

フォーメーションの形

ユニオンのフォーメーションは攻撃をしかける（または、しかけられる）ユニオンリーダーの性別によって異なる。男性は × 型、女性は＋型となり、フォーメーション内に存在する最大５体までのユニットでユニオンを組める。



男性ユニットの場合　女性ユニットの場合

PLAY REPORT 1 キャラゲー好き代表 カワチ（♂）の場合

話はシリアス。キャラはおバカ!?

どうも！　前作はマイフェイバリットマンガ「GA芸術科アートデザインクラス」のきゆづきさとこさんがキャラクターデザインをしているということで手を出してみたカワチです！　今回はイラストレーターさんが変わりましたが、実際に遊んでみると、おお？　光崎瑠衣さんがデザインしたキャラもすごくイイ！特に心をわしづかまれたのが、特定店舗での特典テレカ＆図書カード用の描き下ろしイラスト♪　水着ヤバイ、水着ヤバイ!!　って、ゲームを遊んだことと関係ないじゃん。気をとり直して、どこに感激したかですが、武器や鎧の装飾部分のデザインが凝っていて、すごくカッコいいんですよね。ストーリー的にもマジメなノリが多いので、リアル等身に近い光崎さんのイラストがフィットしている感じ。ヴェルマンみたいなオヤジキャラは、特にイイ味出してます。そして何より、ユーディをツインテールの萌えッ娘にしてしまうとはッ！　え、25歳？　いいじゃん、前作より3歳若いんだから！

イラストの魅力もさることながら、性格面も前作以上に個性豊かになっていて、一段とにぎやかになってます。あんな怖い外見をしていながらダジャレが好きなバイフー（不謹慎なオヤジギャグを言っちゃう空気の読めなさもサイコー）、いつも酔っ払っているスレイプ（でも、ウンディーネっていつも虐待されてて同情しちゃう）、昼夜で性別が変わって性格も豹変するイータ（男性人格のときとか、あの部分はどうなるの？　ドキドキ）などなど……グラムブレイズは、どこまでイロモノ集団やねん（笑）！　あと、個人的に大好きなのがシスキア。薄着の彼女は、敵であるセリカに露出狂呼ばわりされてしまうほど（セリカのお尻もたいがいだけど）。仲間達からもよく「そんな格好で寒くないのか？」とツッコまれるんですよね。そして「寒くないわけないじゃない！」と逆ギレするシスキアが、素直にかわいいです。ずっとおへそを見ていたいです。嫁にしたいです。

ともあれ、前作同様に重たいテーマを背負った本作ですが、明るいキャラのおかげで悲壮一辺倒ではありません。キャラゲー好きは、絶対に満足できますよ。

コレだけは言わせて！

イロモノだけじゃなくて正統派もそろってますよ！

PLAY REPORT 2 『ユグドラ・ユニオン』好き代表 ライト（♀）の場合

個人的には前作も本作も泣きゲーです

あたしが『ユグドラ・ユニオン』と出会ったきっかけは、2年前くらいに友達から借りたPSP用RPG『Riviera ～約束の地リヴィエラ～』でした。かわいいキャラとやり込み系のシステムにホレ込んで、めっちゃ遊びまくったわけです。で、「『リヴィエラ』の続編ないの!?」と大興奮するあたしに、「続編じゃないけど、同じスタッフが作って、世界観がつながっているのならあるよ～」とオススメされたのが、PSP版『ユグドラ・ユニオン』でした。そして……見事に大号泣！　いやもう、悲しい宿命を背負ったキャラが多くて、あたしのお胸にきゅんきゅん響きまくりですよっ！　あ、とりわけダークな話というわけじゃなくて、大きな話は王道風味の英雄譚です。国を滅ぼされた王女ユグドラが聖剣とともに王国の復興を目指す物語で、そんなに暗くはないですよ（戦争物だから、シビアでシリアスな描写はありますけど）。

とまあ、そんな大好きなゲームの続編ということで、『ブレイズ・ユニオン』のプレイレポートに立候補。……半分以上、趣味プレイに近い形で遊びまくり、エンディングまで見ちゃいましたぜ♪　で、そんな自分の感想ですが、システムは前作『ユグドラ・ユニオン』とほぼ同じなので、前作経験者はすんなり遊べるかと。ターゲットの自動選択など、細かい工夫が追加されて、ますます遊びやすくなった感じですね。ストーリーについては、前作とは違った意味で泣けます（断言）。主人公ガーロットと仲間達との友情（絆かな？）が熱くて、クリア後には「おおおお、ブレイズ義賊団、燃え～！」と絶叫したくなりました。

ちなみに前作経験者には言わずもがなですが、今回の話は前作キャラの過去を掘り下げるもので、前作では敵だったキャラが仲間になります。前作とは違う視点で裏設定を補完するエピソードが多いので、期待しちゃって大丈夫ですよっ★

コレだけは言わせて！

本作をクリアすると前作を遊び直したくなる♪

SYSTEM CHECK 2

本作ならではのバトルルール

ここでは、本作ならではの特殊なシステムやルールについて紹介する。一見すると複雑そうに見えるが、大枠はシンプルなターン制のS・RPG。それを軸に、高い戦略性を楽しめる特殊な要素が肉付けされているのだ。

連戦するとメンバー（部下）が減少！

ユニオンへの参加人数が敵と味方で異なる場合、一度戦ったユニットが再度戦闘を行うことに。連戦すると部下の人数が減り、不利な状況になっていく。逆にこれを利用すれば、敵の部下を減らせる。



▲戦闘はユニット＋複数の部下同士の団体戦で行われる。

士気がゼロになると撤退

ユニットごとに設定された士気とは、RPGのHPのようなもので、戦いに敗北すると減少する。部下の数は戦闘ごとに回復するが、士気は回復せず、ゼロになると撤退し、経験値も減ってしまう。失った士気は、レベルアップ時、シナリオ開始前のアイテム使用などで回復できる。



武器には強弱関係が存在する！

ユニットにはクラス（職業）が存在し、それぞれ使用する武器が異なる。これらの武器には強弱関係があり、相性がよければ有利に戦える。また、弓などの射撃武器は反撃をされない＆できないなど、特殊な能力を持つこともある。



ファンタジニア王国を憎む少女
アイギナ
CV：中原麻衣
クラス：ヴァルキリー

神生教団に襲われた際にガーロットに助けられ、グラムブレイズの主軸となっていく女性剣士です。アイギナとルシエナは前作でも非常に重要な役回りを果たしましたが、今回はその設定部分をより補完する形にしています。（安井）

神生教団から命を狙われる双子の姉
ルシエナ
CV：中原麻衣

双子の妹のアイギナもそうですが、前作とは違う衣装で普通らしさを前面に出しています。外見で区別がつくように髪型も変えていますし。最終的にはシンプルな形ですが、右足のケガを示す松葉杖のデザインに難航しました。（安井）

預言者として知られる盲目の魔術師
ネシア
CV：代永 翼
クラス：ジ・エインシャント

グラムブレイズの軍師的なポジションで参戦する盲目の魔術師です。前作のキーマンということもあり、いかに前作から変えないかに注力しました。目のあたりとか、鎖とか本など、多くの部分をそのまま引き継いでいます。（安井）

大砲を愛する変わり者魔術師
ユーディ
CV：岡田栄美
クラス：ウィッチ

魔術アカデミーの首席ながら、上層部を批判して除籍され、山ごもり中です（笑）。性格は前作と同じですが、25歳の若さ（？）を生かしてツインテールのメガネっ娘にしました。武器は杖ですが、ホウキ案もありましたね。（安井）

■安井プロデューサーへの直球インタビュー②

Q 『ブレイズ・ユニオン』って、『ユグドラ・ユニオン』の続編ですよね？

前作とは違う結末も……？ 続編ならではの秘話が満載

――では次のお題に。当たり前すぎるかもしれませんが、『ブレイズ・ユニオン』って、『ユグドラ・ユニオン』の続編ですよね？

安井：もちろんです！　ただ、普通の続編ではありません。それは強調したいですね。あえて前作の3年前を描いている意味を考えながら遊んでもらえると、いろいろと感じてもらえると思います。また、本作から遊び始めた方にとっては、『ユグドラ・ユニオン』を本作の続編として楽しめると思いますよ。

――逆に前作経験者は本作のエンディング後の未来を知ってしまっているわけですよね。シナリオを作りにくかった部分などは？

安井：特にありませんでしたね。映画などでも、過去を掘り下げていくケースは多いわけですし。それに、必ずしも『ユグドラ・ユニオン』へとつながる正統な結末になるとは限りませんからね。今回はマルチエンディング形式で、前作とは違ってチャプター分岐レベルで展開が変わっていきますよ。

――なんと！　ちなみに、過去ではなく後日談を描くという案はあったんでしょうか？

安井：案としては出ましたが、今回の初期コンセプトの1つは、『ユグドラ・ユニオン』で語りきれなかったキャラや世界観の魅力を掘り下げたいということだったんです。なので、100年後とか200年後という線は、まず消えました。そして、語りきれなかったキャラや世界観の多くは敵側だったんですよね。それらを踏まえて、3年前にしたんです。

――それで主人公には帝国サイドのキャラを選んだんですね。ところで、主人公が騎兵というのは珍しいと思うんですが。前作の主人公のユグドラみたいに、剣士が普通では？

安井：逆に、前作と同じ剣士だけはさけたかったんです。同じシステムで同じタイプの主人公だと、発展がないじゃないですか。騎兵は敵をすり抜けて移動できる特殊能力があるので、前作とはまた違う遊び方を見つけやすいと思いますよ。あとは、兵を引き連れたリーダーが馬に乗るのは、ビジュアル的に自然な形というのも理由ですね。ガーロットと言えば、実は開発中盤までのタイトルは『ガーロット・ユニオン』だったんですよ。

――なんだか、かなり語呂が悪い気が（笑）。

安井：前作が主人公の名前だったので、今回も踏襲するべきか迷ったんですが、“ユグドラ”と比べると、ちょっと言葉の響きがよくなくって（笑）。一方、タイトル候補とは別に、炎や赤という本作のイメージ自体は開発初期から決まっていて、義賊団という設定も決まっていました。いろいろと相談したところ、今回の主人公はガーロット1人ではなく、彼を含めた戦友全員が主役なんじゃないか、みたいな話が出まして。そういった流れから、テーマをそのまま義賊団の名前にして、タイトルにも使うことになったんです。

――“ユニオン”の部分は……？

安井：その言葉を変更する案は出なかったですね。『ユグドラ・ユニオン』の続編的に認識してもらえる部分は残したかったので。

――ユグドラといえば……ズバリ直球で、彼女は本作に登場するのでしょうか？

安井：オープニングアニメにはちょっとだけ出てますよ（笑）。3年前なので、父であるファンタジニア国王といっしょに出てきます。あとは実際に遊んでみてのお楽しみです。

――とても気になります（笑）。

安井：少なくとも、前作を遊んだ方が本作を続編だと感じてもらえるような要素は詰め込んでます。専門用語やアイテムの名称などを共通させているのはもちろんですし、前作で人気があったキャラの掘り下げもやっています。スタッフ全員が前作と同じというわけではありませんが、パメラの例のように助っ人として一部に参加してもらうなど、前作とズレないようにシナリオの監修は徹底しました。

A もちろんです！　ただ、普通の続編ではありません。



「大丈夫だって。ガーロットが守ってくれるから」

勝ち気な性格をしたガーロットの幼なじみ
シスキア
CV／堀江由衣
クラス／アサルト

ガーロットの幼なじみで、幼少の彼に“義賊団ごっこ”を持ちかけた張本人です。ガーロットのよき理解者というポジションで、彼女がいつも見守っているからこそ、ガーロットはガーロットでいられるんです。ガーロットが出世して、仲間との関係性が戦友から部下に変わっても、シスキアとの関係性は変わりませんから。ちなみに初期案の武器は斧でしたが、メデューテとかぶるので、悩んだ末にシスキアに弓を持たせました。（安井）



「どんな高い理想があったとしても実現できなければ、意味はない！」

革新的な考えを持つ中小貴族
ヴェルマン
CV：四宮豪

ブレイズユニオンのパトロン的な存在で、帝政の変革を真剣に考えている貴族です。スタイリッシュなデザインを目指して、期待どおりのキャラクターとなった感じですね。シナリオ選択の際は指揮官的存在になります。　（安井）

グラムブレイズと関わる人々
一般市民

帝国の貴族ヴェルマンの私兵団であるグラムブレイズの目的は、主に帝国領内のトラブルを解決すること。そこでは多くの一般市民に出会うことになり、皇帝ソルティエの悪政に苦しむ人々を目の当たりにすることになる。ほとんどの一般市民は物語には関係しないが、一部の市民はガーロットと密接にかかわり、グラムブレイズと行動をともにすることがある。





「これ以上、兄をひとりにはできませんから」

狂戦士レオンの妹
エレナ
CV：後藤麻衣

レオンの実の妹で、優しくておとなしい性格ゆえに、兄の凶行に心を痛めています。髪の毛を切っていないとか、エプロン風のスカートとか、前作では描かれなかったエレナの女の子らしさを出す形にしています。　（安井）



「ねぇ、ダンチョーお兄ちゃん…一緒にいても、いい？」

生き別れの兄を探す少女
エイミ
CV：野中藍

悪徳商人に襲われていたところをガーロット達に助けられ、彼をダンチョーお兄ちゃんと呼び慕うことになる女の子です。本作では数少ないロリ系のキャラクターなので、そういった部分で人気が出るかもと思っています。　（安井）

PLAY REPORT 3 コアゲーマー代表 おぬ（♂）の場合

“やり込み本能”が刺激される傑作！

僕が『ユグドラ・ユニオン』の真のおもしろさに気づいたのは、攻略本のお手伝いでデータ確認をしているときでした。そのおもしろさは『ブレイズ・ユニオン』にもしっかりと継承されているのですが、とにかく完全攻略までの道のりが長くて険しい！　え？　大変なことがおもしろいなんて、変ですか？　少数派かもしれませんが、僕は自己満足のために“究極のやり込み”を目指すタイプです。達成が困難なほど、やり遂げたときの満足感が大きいんですよね。たとえば、アイテムコンプリート1つとっても、1周クリアしただけでは絶対に達成できません。特定の場所を特定の時間帯に特定のキャラクターで訪れないと入手できないものなんてざらですし、あるアイテムを入手すると別のアイテムは入手できないという二択のようなケースもありました。また、リトライなしでクリアを目指したり、少ないターンでの最速クリアを目指したりするのも熱かったです。ちょっと説明をすると、リトライとはゲームオーバーの際に強さを引き継いで再挑戦できるもので、シナリオなどへの悪影響はありません。普通に遊ぶなら、リトライを使わないなんてありえませんが、やり込み派としては悔しいじゃないですか（笑）。最速クリアも、無理に狙う必要はないんです。多少ターンがかかっても、民家などの施設をたくさん回ったほうがアイテムをもらえるんですから。最速にこだわって、入手できるアイテムを減らすのは本末転倒。でも、その損得を判断しながら、最小限の移動距離＆効率的にユニオンを組める移動経路などを計算したうえで最速クリアを目指すのも、難易度が高くなるだけにゲキアツなんです！

ここであげた例はあくまで前作のものですが、『ブレイズ・ユニオン』もそういった“やり込み本能”が刺激されるという点では同じです。どのユニットでどんなユニオンを組むか、どのカードを育てるかなど、システムを把握して効率を突き詰めていくのが楽しい部分は健在なんですから。さらに今回は新要素の「シナリオ選択」が加わったので、完全攻略を目指す際の解法探しがより複雑になるのは確実で……も、燃えますっ!!

コレだけは言わせて！

無理にやり込まなくても楽しめますよ（念のため）

SYSTEM CHECK 3

タクティクスカードの選択が勝敗を分ける！

タクティクスカードとは、移動と攻撃に関わる非常に重要なもの。ターン開始時に選んだカードにより、そのターン内の移動力、攻撃力、使用可能なスキルが決まる。1回選んだカードは原則的にそのシナリオでは再使用できず、すべてのカードを使い果たすとゲームオーバーになってしまう。なお、戦闘で勝つと、その際に使用していたカードの攻撃力が少しずつ上がっていく。



▲戦闘中にゲージを溜めることで、さまざまな特殊効果を持つスキルを発動できる。



▶どのユニットでも使用可能。運が最大になり、クリティカルを連発しやすくなる。

ヴァイス



ラウーガー

◀バイフー専用のスキル。自分を含めて、ユニオンに参加している男性の戦闘力が上がる。

SYSTEM CHECK 4

「シナリオ選択」で物語が分岐！

物語が進むと、プレイヤーが任意に次のシナリオを選べるようになる。シナリオごとに難易度が異なるほか、仲間になるキャラクターなども変わる。なお、一定数をクリアするとメインストーリーが進むため、1回のプレイで全シナリオを選ぶことはできない。



▲シナリオの難易度は★の数で示される。シナリオによっては、そのなかで複数回の戦闘が展開する長期的なケースも存在する。



◀敵の掃討戦や捜査ミッションなど、シナリオの目的は多彩。前作にはなかった、特殊な目的のシナリオも用意されている。

PLAY REPORT 4 ライトゲーマー代表 綾瀬（♀）の場合

リトライで難易度が下がるのが◎

まず大前提として、私はS・RPGが苦手です。普段はAVGを中心に、たまにRPGを遊ぶくらいなので。そんな私があえてこのプレイレポートを担当したのは、キャラが気になったから。鳥さん（鳥海浩輔）演じる熱血主人公のガーロットって、見た感じから物語途中で挫折や敗北を味わいそうじゃないですか。そんなときに鳥さんがどんな演技をするのか聞きたい……みたいな不純な動機もありまして、がんばってトライしたわけです。

正直、最初は戸惑いました。チュートリアルはありますが、覚えることが多くって……。タクティクスカードの選択基準も、移動力と攻撃力とどちらを重視すればいいのかわからず、かなりテンパリ状態に。序盤から何度もゲームオーバーになりましたが、ありがたいことにリトライすると敵が弱くなり、育てたカードの強さも引継ぎ可能。ちょっとズルいかもしれませんが、ある程度は力押しができるのは、私みたいに難しいゲームが苦手なタイプにとっては嬉しいですね。

もう1つ大変だったのが、シナリオをクリアしてもユニットの士気（HPのようなもの）が回復しないこと。回復用のアイテムはそれなりに入手できるので、ケチケチせずに使っても大丈夫のようですが、やっぱり悩んでしまいます。

というわけで、決して敷居が低いゲームではないと思いますが、かといってすごく高いわけでもありません。いろいろと苦戦しながらも、なんだかんだ私レベルの腕前でもクリアすることはできましたから（リトライは使いまくりで、敵の反撃を防御する「エースガード」にも頼りまくりましたけど）。S・RPGだけに特殊なルールは多いものの、キモとなるのは「ユニオンの組み方」を把握して多人数で攻撃することと、「ユニットクラスの相性」を覚えて有利な相性で戦いを挑むこと。この2つに慣れてくると、パズルを楽しむような感覚でユニットを配置できるようになってきます。

ちなみに、クリアを終えてイチオシのキャラはジェノン。ガーロットを支える2枚目の参謀役に見えて、意外とナンパでお気楽というギャップが素敵。“ジュ”じゃなくて、“ジェ”なのでご注意を。

コレだけは言わせて！

敷居は低くないけど少し遊べば慣れてきます

力で民を支配する軍事国家

ブロンキア帝国

古の魔竜ブロンガと契約し、その力を受け継ぐ者が皇帝となる軍事国家。現在の皇帝ソルティエの悪政により、国は腐敗している。





「皇帝陛下の親衛隊長である、私に逆らうのは反逆罪に該当する」

クールな親衛隊隊長

ラピス

CV：茅原実里

とにかく無口で感情を隠してますが、ソルティエに心から忠誠を誓う親衛隊隊長です。ソルティエをいかに偉く見せるかを考えたときに、美しい秘書っぽい部下がいたほうが強そうだと思って設定したキャラクターです。（安井）

「さあ全隊、槍を取れ!! 殺し合いだ！ 覚悟はいいな!?」

戦いにのみ恍惚を覚える狂戦士

レオン

CV：佐藤拓也
クラス：ナイト

前作と違い、仮面をつけずに素顔で登場します。顔の傷はある事件でついたもので、それによって彼の精神が歪み、狂戦士となりました。本作での立場は帝国軍駐屯部隊の隊長ですが、ある事情で辺境に左遷されています。（安井）

「来い、小僧！ このブロンキアの盾・バルドゥス、簡単に抜かせはせぬぞ!!」

軍神と畏怖される古参の将軍

バルドゥス

CV：遠藤大智
クラス：ガーディアンナイト

“軍神”や“ブロンキアの盾”の異名で他国から恐れられる、帝国古参の将軍です。前作の3年前とはいえ、すでにご老体なのでデザインは特にいじってません。ただ、イラストのタッチの印象で若返った感じがしますね。（安井）

■安井プロデューサーへの直球インタビュー③

Q 『ブレイズ・ユニオン』って、コアゲーマー向けですよね？

遊びやすさに自信アリ！ こだわりのチューニング!!

──それでは最後の直球質問を！ 『ブレイズ・ユニオン』って、コアゲーマー向けですよね？ システムとかが本格的ですし。

安井：難しそうに見えますが、誰でも楽しめますよ。コア、ライトを問わず、ゲームが好きな方々に向けて作っているので。ただ、弊社は既存にないシステムを目指すことが多いので、とっつきにくい部分はあるかもしれません。その部分については、今回は前作以上に気をつかって調整をしていきました。

──具体的にはどのような調整を？

安井：操作性や、チュートリアルやヒントメッセージを含めた遊び方の誘導ですね。前作を遊んだ方からは「次にどうしたらいいか、わからなくなる」という意見が多かったので、流れを止めないことをテーマに調整しています。例えば、攻撃をしかける際に○ボタンを押すと自動的にターゲットにカーソルが合うようにしたり、中断セーブやターン終了といったよく使うコマンドは選びやすい場所に配置したりしています。戦闘の高速化などのテンポアップも行いましたね。こういった、一目でわかるワンルックの流れとテンポ感の速さは、すごく大事にした部分です。その前提で序盤の展開はチュートリアルを兼ねる形にして、低いハードルから順々にクリアできるようにして、最終的には「こんなこともできる！」とユーザーさんが自分で考えて遊べるようになる流れを作ることを意識しました。

──前作より難易度が下がった印象がありますが、これも遊びやすくするためですか？

安井：シナリオにもよりますが、少しシビアさをおさえた部分はあります。ゲームオーバー後にリトライをすると敵がかなり弱くなったり、士気がなくなって撤退した際のペナルティを甘くしたりしている反面、1回もリトライを使わずにクリアしようとすると、それなりに歯ごたえを感じられる難易度にはしています。あとはシナリオ選択で、あらかじめ難易度を見せていることも、遊ぶ方の腕前に応じた難易度調整になっているかと。

──ちなみに、リトライの回数がゲームの物語などに影響を与えることはあるんですか？

安井：それはないですね。ペナルティはないので、安心してリトライして大丈夫です。

──安心しました！ それにしても、バランス調整にはかなり力を入れているんですね。

安井：イータのバランス調整は難航しましたね。最初は強すぎて、チートキャラ呼ばわりされていました（笑）。昼は全スキルを使えて、夜は全武器に強いという特殊能力を持つので。なんだかんだ、最終的にも少し強すぎるかもしれません（笑）。あとはガーロットも苦労しました。主人公なので強くしたいところですけど、序盤の展開的には仲間達の力を借りながら困難に立ち向かうというポジションなので、それをパラメータ的にも反映したかったんですよね。なので、序盤のバランス調整は大変だった覚えがあります。

──あまり弱すぎると主人公の立場が（笑）。それでは、最後の最後に本誌読者に向けてメッセージをお願いします！

安井：スティングらしい、やりごたえがあるゲームを作れたと自信を持っています。そもそも本作を作る大きなきっかけとなったのは、ユニオンとタクティクスカードを軸とする『ユグドラ・ユニオン』の独特なシステムを気に入っていたからです。その独創的なシステムを継承しつつ、かつ遊びやすく、システム的に幅を広げることができたので、ぜひ遊んでみてほしいですね。また、シリーズおなじみのキャラクターグラフィックやアイテム、サウンドなどのコレクション要素も、前作に負けないくらい用意しています。お約束系のものを含めた隠しイベントもふんだんにありますので、前作からのファンの方も、初めての方も、ぜひプレイしてみてください！

A 難しそうに見えますが、誰でも楽しめますよ。



「俺の双剣はお前を討ち、その血を啜る為にある!!」

古の魔竜と契約する帝国皇帝

ソルティエ

CV／加藤将之

魔竜ブロンガとの契約者で、現ブロンキア帝国の皇帝です。武力による領土拡大を目指す悪政で民を苦しめていて、ガーロットが憎む“腐敗した帝国”の象徴ですね。初期は老人案もありましたが、ガーロットの目的の1つが古い因習を打破することなので、彼との直接対決もありうると想定すると、若くて強そうにしておくほうがいいかな、と。まずはデザインを仕上げて、そこから偉そうな口調などを定着させていきました。 （安井）

その他の敵対勢力

傭兵団

悪徳商人に雇われた傭兵団や、アイギナ達の命を狙う神生教団など、多くの敵組織がガーロットと槍を交えることになる。

神生教団





「よし、掛かってきな。世の中ってヤツをよ、オメェらに教えてやるぜ」

悪徳商人に雇われた傭兵団のリーダー

デイヴィド

CV：高口公介
クラス：フェンサー

ガーロットが世の中の理不尽さを知るために必要なキャラクターでした。悪役前提で、とにかく悪に徹したキャラクターですね。傭兵や悪役らしさを出したくて、テンガロンハットをかぶせたら、意外としっくりきました。 （安井）



「セリカの事を、バカ呼ばわりしたなーッ!!!」

脅威の行動力を持つデイヴィドの部下

セリカ

CV：戸松遥
クラス：アックスバトラー

デイヴィドに育てられた少女で、ガーロットとは何度も戦うことになります。登場回数が多いので、ムサイ男よりもコギャル的なほうが飽きないかな、と。ちなみに顔のそばかすは、最初はシスキアにつける予定でした。 （安井）



「あの姉妹だけは逃すな。……絶対にだ」

神生教団の暗殺者を率いる隊長

ジルヴァ

CV：田中理恵
クラス：アサシン

神生教団の暗殺者で、アイギナ姉妹の命を狙っています。レオンが仮面を外したので、逆に彼女が仮面をする案もありましたが、顔が隠れるのはもったいない、と。初期は顔半分を隠してましたが、最終的に肩にしました。 （安井）

独占連載インタビュー プロデューサー松川さんと語る『ラストランカー』制作記 第2回



プロデューサーの松川さんとともに、超豪華スタッフ陣に開発秘話などをうかがっていく電撃ゲームス独占企画。第2回のゲストは、キャラクターデザインを務めた吉川達哉さん。彼の仕事に対する情熱やこだわりなど、貴重な対談内容をバッチリお届けしていこう。

デザインをするうえで大切なのはその作品の世界観を把握すること

――お2人は以前から面識がありますよね？

松川美苗さん（以下、松川。敬称略）：カプコンのデザイナーのなかで最初に仕事をした先輩です。当初は大先輩とペーペーのド新人といった感じでした（笑）。

吉川達哉さん（以下、吉川。敬称略）：ペーペーとはいえすごく厳しかったですけどね。特に進行管理とかは（笑）。たしか、初めて一緒に仕事をしたのは『ブレス オブ ファイアV』のときだったと思います。

松川：私はアシスタントプロデューサーで、仕事内容は吉川さんのお仕事の全体調整でした。吉川さんには、カプコンでの絵作りなど、たくさんのモノを教わりましたよ。締切を延ばせとか無理難題も言われましたけど(笑)。

吉川：当時の僕は、芸術家的な感覚が強かったので、締切とか言われても「何言っとんじゃ、描けんのじゃ！」ってつっぱねたり（笑）。今は管理職などを経験したおかげで、そういうのは控えめになりましたけどね。

松川：数年後、PSPの『ブレス オブ ファイアⅢ』で担当プロデューサーを務めた際もメインビジュアルを描いていただくなど、1～2年に1度はお仕事をご一緒させてもらってます。その頃から仕事の合間に“RPGを作りたい集会”みたいなものをよく開いていましたね。

吉川：RPGを作りたいけどカプコンはRPGが多くないし、RPGの制作ってどうやって進めるのかとか話してました。

――『ラストランカー』は待望のRPGですか？

吉川：RPGそのものというより、RPGの世界観に飢えていたという感じですね。RPGというジャンルは、見たこともないような創造物がよく出てくるのでデザイン的にも表現の幅を広げやすいし、楽しめるんです。だから、ずっとチャレンジしたいと思っていました。

――本作の世界観についてはいかがですか？

吉川：強者同士が命をかけて争うなんて暑苦しい印象だなと。でも、デザイン的に求められたのはスタイリッシュな感じだったりして、最初は結構戸惑いました。

――今回、キャラクターデザイン以外に、制作されたものはあるのでしょうか？

吉川：僕の場合、バックグラウンドがないとキャラクターが浮かびにくいので、世界をイメージさせるキーコンセプトデザインの提案もしました。例えば、敵の毛皮から作った服があるとしたら、そこから敵のキャラクターデザインを考えていくタイプなんです。

LAST RANKER ラストランカー

インタビューで発覚した キャラクターデザイン 吉川達哉のこだわり

超豪華スタッフ陣の想いが集約されたカプコンの期待作『ラストランカー』。今回は、キャラクターデザインの吉川さんへ長時間のインタビューを敢行！　そのほか、新たに発覚した新キャラクターの情報にも注目だ。

LAST RANKER（ラストランカー）

2010年7月15日発売	¥5,990(税込)	
PSP ジャンル	RPG	冒険
メーカー	発売元:カプコン／開発元:イメージエポック、カプコン	戦略
備考	プレイ人数:1人用	育成

インタビューこぼれ話①　昔はアーティスティックな感覚が強く、デザイナーだという意識は弱かったと語る吉川さん。現在は、管理業務や宣伝対応などを経験したことで「人にモノを伝えることの大切さを理解した。デザイナーとしての自分、イラストレーターとしての自分が見えてきた」とのこと。その経験を自分のデザインにも生かし、絵を見た人に感動を与える作品を作りたいと語る吉川さんの、今後の活躍にも期待しよう！





●プロデューサー
松川 美苗

2002年、カプコンに入社。ニコニコ笑顔で進行管理する(?)、敏腕プロデューサー。今までは、主にDSタイトルのプロデュースに携わる。

代表作
- 『逆転裁判 蘇る逆転』
- 『逆転裁判4』



●キャラクターデザイン
吉川 達哉

1993年、カプコンに入社。油絵主体の温かみのある画は多くの支持を得ている。本作では主にメインキャラクターのデザインを担当。

代表作
- 『ブレス オブ ファイア』シリーズ
- 『デビル メイ クライ 4』



RPGの世界観は表現の幅を広げやすいので仕事をしていてすごく楽しいですね（吉川）

デザイナー吉川達哉はドッターとしての腕も達人級

――ここからはデザイナーとしての吉川さんについて、より深くお聞きしていきたいと思います。初めてイラストに興味を持ち始めたのはいつ頃からですか？

吉川：両親が美術方面に明るくて、家に美術書とか図鑑が置いてあったのですが、物心ついたときにはそれを見ながら描いてましたね。というのも、絵を描くと両親に褒めてもらえたんですよ。だから絵を描くのが好きになって、一生懸命描くようになって、気づいたら絵を描く仕事に携わりたいと思うようになっていました。

――カプコンでは、入社してすぐにキャラクターデザインを担当していたんでしょうか？

吉川：僕の場合、最初はドッターからですね。『ロックマンX』では敵デザインを担当しました。例えば最初のステージに「スパイキー」というタイヤみたいな敵が出てくるんですが、あれは僕が作りました（笑）。

松川：吉川さんはドットイラストがすごくうまいんです！　年始になるとドットで描かれたアイコンをくれるんです。私のパソコンの『ラストランカー』フォルダは、吉川さんが作った猫のアイコンになってます（笑）。

吉川：正月が近くなると32×32のドット絵を作って、年始に会社の人に配ってるんですよ。

――イラストレーターとしての仕事は、いつ頃から？

吉川：僕が描いた絵が表に出るきっかけとなったのは、『ブレス オブ ファイア』の1作目ですね。たまたま僕がゲームの趣旨に沿うような絵を描いていたこともあって、イラストレーターとしてお誘いを受けたんです。

――「イラストを描くときのこだわり」的なことがあれば、教えてください。

吉川：僕は色を表現するのが好きなんですが、カメラで偶然写り込んだような風景や、ポラロイドとかで予想もつかない色が偶然出た瞬間とか、そのような色が存在していることにビックリして感動したりします。そういう理屈では出せない色を、自分が描くときに出せたらいいなと思いつつ描いています。まあ、実際は求められている絵を描くことで手いっぱいなんですが（笑）。

――イラスト制作はどんな手順で進めるのですか？

吉川：僕の場合はとにかく一度鉛筆で描きます。

松川：吉川さんは描くだけで満足して、あとはほったらかしなことが多いですよね。ラフ案をいっぱい見せてもらってから2～3時間すると、ラフにコーヒーをこぼしていたりするんですよ！　もうビックリ！（笑）

吉川：描き終わったら満足というか（笑）。スキャン済みなら汚れても問題ないし、むしろコーヒーとかの染みがあったほうが臨場感が増していいじゃない（笑）。



生まれてくるキャラクターに失礼がないように世界観を大切にしながら描いています（吉川）

松川：もう少し自分の絵の価値を理解していただきたいです（笑）。この9年間ずっとお願いしています！

――イラストを描くうえで心がけていることは？

吉川：生まれてくるキャラクターに失礼がないように、ということですね。一緒に仕事をする仲間には、僕に絵を描かせるなら世界観をくれと言っています。キャラクターを生むときに、住んでいた場所とか服の好みがわからないと描くのが作業的になるので。僕自身、キャラクターに感情移入したいので、これはすごく大切ですね。『ラストランカー』の最初のメインビジュアル案も、松川との話し合いの結果、総ボツになったりして。そのときは締切を延ばしてもらって、全部描き直しました。

――お話を『ラストランカー』に戻します。本作に登場するキャラで、自分に一番近いと思うのは誰ですか？

吉川：う～んこれは難しいですね……。

松川：武器屋のオヤジは戦って勝たないと武器を売ってくれなかったりするし、街の大通りを歩いているだけで人が襲ってきたりする殺伐とした世界ですからね（笑）。

吉川：ぶっちゃけいない気がします。『ラストランカー』の世界は命をかえりみない人ばかりですから。描きかけの絵とかあったら死ねないじゃないですか（笑）。

――最後に読者に向けて一言お願いします。

吉川：僕がデザインを担当したキャラクターには、見て楽しめるような隠しポイントがあります。こういったことを考えてデザインしたのかなあ、というのを感じとってもらえると嬉しいです。できる限りの情報を詰め込んでありますので、楽しんでいただければ幸いです！

吉川さんに聞く！ 『ラストランカー』に関する喜怒哀楽エピソード

喜 ▶▶▶ **吉川**：近年のカプコンが出しているゲームのデザインは、限りなくリアルに近いものが多いですよね。もちろん、僕はリアル志向のデザインも好きですが、マンガやアニメも同じくらい好きなんです。だから、今回『ラストランカー』でデフォルメしたデザインにかかわれたこと、そして、キャラクターデザインを担当して、自分の表現したかったものを出せたことが嬉しかったです。

哀 ▶▶▶ **吉川**：僕は上がってきた3Dモデルの監修もしているんですが、そのモデルが自分のイメージとあまりにかけ離れていると哀しくなりますね。今回も「このキャラクターがなんでこんな顔?」ということがありました。まあ、よりよいものを作るために知識の提供は惜しみませんし、それが積み重なって全体の質が上がるので、最終的には喜びに転換されるんですけどね。

怒 ▶▶▶ **吉川**：今回は初めて仕事をご一緒する人ばかりで、思想の違いが理解できなかったために衝突する場面が結構ありました。といってもケンカではなく、想いのぶつけ合いみたいな感じですが。

松川：この業界で長く腕を振るってきた方達なので、よい物を作ることに対して妥協がないんです。その全員ぶんの想いが凝縮した作品なので、ぜひプレイしてそれを体感してもらいたいです！

楽 ▶▶▶ **吉川**：デザイン案がスッと通ると楽しいです。もう1枚描いちゃおうかって気分になります。そうそうあることではないですが。

松川：今回だとリドは早かったんじゃないですか？

吉川：そうですね。リドはチンピラ然とした風体の男です。タイロン一家のナンバー2で、タイロンの右腕的存在というキャラクターなんですが、即座にOKをもらえたので嬉しかったです。

インタビューこぼれ話②

吉川さんに尊敬しているイラストレーターについて質問したところ、数人の名前があがった。1人は漫画家で、今はイラストレーターとして活躍する士郎正宗氏。特に漫画の世界観が好みだったという。もう1人はイラストレーターの安田朗氏。吉川さんの絵柄が変わるきっかけを与えてくれた人とのことで、わずかな時間だがアドバイスを受けたこともあるとか。そのほかでは、昔の絵本作家のヨン・バウエル氏のイラストも好みだったとのこと。



吉川さんに直撃!!

主要キャラクター制作秘話

ここからは、吉川さん本人に、自らが手掛けた主要キャラクター11人について、それぞれの注目ポイントを聞いてみた。そこでわかった吉川さんの新たな挑戦やこだわりとは？　吉川さんの言葉と合わせて、それに対応するデザイン画もチェックしよう。

1

辺境の獅子 ジグ



辺境民族カンタレラの若者。伝統を守るだけの民の生活に嫌気がさし、故郷を捨てて戦侯機構バザルタに身を投じる。生きる価値を求めてランキングの頂点を狙っている。

2

狂える剣獣 ファズ



カンタレラ出身の青年で、同郷のジグとは親友同士。カンタレラの次期族長に選ばれていたが、なぜかランカーとなり、殺気を帯びた戦士としてジグの前に立ち塞がる。

1 ジグ 制作トップ2人が考えるジグ像を忠実に再現!

吉川：ディレクターとプロデューサーが共有して持っている本作の主人公のイメージをふんだんに取り入れた、化学変化的要素が大きいキャラクターです。自分のデザインのなかでも特別な存在だと思います。ジグに関して僕がこだわったのは服装ですね。ジグは戦士なので、機能的な服装をイメージしました。例えば、武器がアタッチメント式で、長旅のミッションになるとリュック的なものに取り付けられるのではないか？　とか、ベルトにポーチがたくさん付いていて、さまざまな道具を入れているのでは？　といった感じで想像をふくらませました。その結果いきついたのが軍服です。また、若さも表現したかったので、学生服の学ランのようなイメージも持たせつつ、全体的にシャープにまとめました。

2 ファズ 初期のイメージは熱血系ライバル!?

吉川：当初、ジグはクールなイメージでした。そのため初期イメージは青をとり入れたデザイン。一方のファズは、ジグと対のイメージだったので、赤い服を着せて熱さを表現しました。でも、制作が後半に進んでシナリオの全貌が見えてくると、ファズがジグよりクールで秘めたるものを抱えたキャラクターだとわかったんです。そこでデザインもクール系ライバルへと転身させました。

――神経質そうな表情はまさに、という感じですね。

吉川：表情は打ち合わせで、苦悩が混じった感じにすると決定したので、デザインに細心の注意を払いましたね。

3 レン 肌の露出と各種装飾で浮世離れしたお姫様をイメージ

吉川：男女ともに、肌の露出が多いキャラクターを描いてと言われた時期があるんです。レンはその名残りをダイレクトに残しました。女の子は体のラインを出すと目を引くポイントが出しやすいですし、豪華な装飾品と合わせることで、彼女の2つ名「亡国の騎士皇」や浮世離れしたお姫様というイメージを持たせたかったんです。

――武器も彼女の2つ名にふさわしい感じですが、これらの武器デザインも吉川さんが考案しているのですか？

松川：吉川さんが考案しようとすると、材質は何か、誰が作ったのかとか言い始めちゃうので（笑）、大枠のイメージをいくつか新納さんに提案していただきました。

ランキング ディレクター マキス 5



ランキングディレクターを名乗る謎の男。ジグにつきまとい、ランキングを駆け上がるためのアドバイスをタダで提供してくる。

4 タイロン 吉川デザインの新境地! 単体のカッコよさを追求

吉川：僕が担当したゲームのキャラクターデザインは、主にシルエットを分けることで個性を際立たせてきたのですが、本作のテーマはすべてのキャラクターにスタイリッシュさ、スマートさを出すことだったんです。タイロンは僕のなかではマッシブ＆パワーというイメージだったのですが、今回は肉感をグッと抑えて描いてみました。いつもとは別の視点への挑戦だったので苦労しましたが、それ以上におもしろかったですね。

松川：タイロンはゲーム中で、自分のハンマーで肩叩きします。スマートな外見とのギャップが楽しいんですよ。逆にそこまで規格外だから強いんだろうと感じましたね。

5 マキス 危ないシルエットが好み? メガネ&おかっぱのコラボ

吉川：いただいた設定のキーワードが怪しいヤツということから、情報屋というイメージがピンッときて、そこから裏で情報を集めてコソコソ嗅ぎ回ったり、頭の回転が速そうといった想像がどんどん湧いてきました。

――このメガネがいかにも怪しい感じですよね。

吉川：メガネは、表情をわかりにくくしたり、得体の知れない雰囲気を持たせる効果があるんですよ。ちなみに、メガネとおかっぱがコラボした、見るからに危ないシルエットは、僕の好みでもあります（笑）。

松川：ゲーム中では、メガネの奥で瞬きをしている様子が実際に見てとれます。細かい部分までリアルに作られていて感動しました。ぜひチェックしてください！



全キャラクターを主人公に見立ててデザインしました（吉川）

3

亡国の騎士皇 レン



ジグと同時期に戦侯機構バザルタに所属した二刀を扱う少女。今は亡きサルバトーレ王家の末裔で、没落した王家の復興を夢見てランキングの頂点を目指している。

4



ランキング8位に位置する実力者で、荒くれ集団タイロン一家のリーダー。8位にふさわしい実力を持ち、七騎士を打倒してその座を奪おうと野心を燃やしている。

鋼の漢 タイロン

インタビューこぼれ話③

ゼブリラの設定は、強さがすべてという世界で、お金で強ささえ買えてしまう人。その設定を最大限デザインに盛り込もうとした結果、オレンジのスーツや宝石の義眼というイメージが湧いたという。義眼はインパクトが強く、最後までデザインに盛り込むか打ち合わせが続いたらしい。吉川さん自身は、片目のキャラクターを描くのが好きなので、ぜひとり入れたかったようだ。ちなみに吉川さんの片目のキャラクター好きは他の作品からもうかがえる。



戦侯機構を司るトップランカー 七騎士

ランキングの1位～7位に名を連ねる七騎士。バザルタの頂点であり、「強き者が正義」という機構の理念のもと、立法、裁判、治安維持など政治面にも影響力を持つ。現在7位が空席となっている。

6 ゼブリラ 目指したものはカッコよくて渋いオッサン!

吉川：カッコいいオッサンというオーダーでした。その要望を残しながら渋さを表現するのに苦心しました。

――スーツの肩口などは特徴的なデザインですよね。

吉川：西洋のタンスなどによく取り入れられているデザインなんです。タンス家具などのレリーフを参考にしています。そういったものの渋さと西欧のイメージを、1つのデザインにまとめてみました。

――ストライプのスーツとの対比もおもしろいですね。

吉川：スーツはありきたりなので使うか悩んだのですが、ここまでやればこの世界にも溶け込めるという思惑があったので。キャラクターに優劣をつけず、全部のキャラクターをカッコよくしてほしいと言われていたので、渋いオッサンなのに、主人公並みに好かれるように、さまざまなアイデアを盛り込んでいます。

――スーツがオレンジ色なのも目を引きますね。

松川：それはお金持ちという設定からきています。ゼブリラは世界唯一にして最大の要塞戦車を持っていて、この戦車に国家予算並みの費用を費やしているんですよ。

7 ユーリ 天才で男前という多種の要素をまとめるのに苦心

吉川：ユーリはファズの上官なので、最初は筋肉質にして強いイメージを出そうと考えていました。でも、設定は、男か女かわからないくらいキレイな人ということでした。強さと美と高貴、これらを1つにまとめるのが非常に難しかったです。ある時期では天才肌な面を強調しようと思ったこともありましたね。

――これらが融合したポイントはなんですか？

吉川：すごくキレイな人。そして、軍の上官のイメージを強く意識したことです。肩の刺繍とか、他のキャラクターよりピシッと決まった感じにしました。

――特徴的な髪色ですが、これにも理由が？

吉川：キャラクターが多数いる場合、変化をつけたいですよね。髪の毛なら、黒、白。次に近いところで金や赤。ユーリの場合、部下のファズが銀なので、同じ白っぽいカラーで、差を出してみました。

8 ロザ ゲーム中では表現されない裏設定が存在します

松川：ロザは社内一番人気のキャラクターで、とってもカワイイです！　吉川さんが、凛々しいお姉様というコンセプトで上げてきたデザイン案を見たとき、スタッフみんなが、コレだ！　っと感じました。

吉川：ロザは戦士であり、戦侯機構の管理者的な気質を持つ人間という設定があることから、服をバザルタ風にしようということになり、今のデザインに落ち着きました。それと風紀委員長的なイメージも加えて描いています。服は戦侯機構バザルタの上位制服という設定ですね。

松川：ちなみにロザは弓の名手で、射程距離をモノともしません。百発百中の腕前を持っています。

吉川：これは僕のなかで作った設定なんですが、ロザは非常に視力がいい人で、遠くの的を狙って弓を引くとき、目をものすごく細めるというクセをもっています（笑）。裏設定なのでゲーム中では表現されませんが、弓を引くときだけ実はすごい顔をしてるんだ……とか想像すると、このキャラクターの人気が上がりませんかね？

9 センゴク インパクトの強い歌舞伎顔がこの世界では溶け込める!?

吉川：センゴクは顔で悩みました。初期のデザイン案だと、わかりやすい男前だったんですが、終盤でストイックさがにじみ出るようなイメージ、「コイツ山に籠って何やってきたんだ!?」っていうようなインパクトを出すことになって（笑）。表情もイカつい感じや得体の知れない雰囲気が出るようにしています。また、右手に無数の傷を入れて、そのイメージを増大させました。

――顔は歌舞伎のイメージなんですよね？

吉川：最初は匂わす程度にしようかと思ったのですが、このゲームでは、わざとらしいくらいのほうが溶け込めるんじゃないかと思い、今のようになりました。

――服装はサムライのイメージですか？

吉川：この世界の人は篭手をよく使うというイメージが僕のなかにありまして。センゴクの武器は刀で、それに篭手を付けるなら……と考えて、バランスよく配置していったら必然的にこのようなデザインになりました。

10 ハース 最強とは何なのか? その問いに全スタッフが苦悶

吉川：ハースは、デザインに一番時間がかかったキャラクターですね。世界最強の称号を持つ人なので、まず“最強とは何なのか？”という根本的な部分について悩まなければいけなかったんです。

松川：そして、こと『ラストランカー』において、みんなを納得させる最強というモノは、簡単に見つかるはずがなかったんです。結局、デザインを何度も変更することになっちゃいました、吉川さんすみません。

吉川：すごかったですよ。新納さんは、はだけているのに甲冑という指示なのに、松川さんは甲冑はNGとか。

松川：ほかのキャラクターがラフな格好なのに、最強の戦士だけ甲冑で固めてるのはどうなの、と思ったので。

吉川：もう何が何やらわからーんって思いながら描いてました（笑）。でも、そうしてたくさん描いたボツキャラクターからは拾えるパーツが出てくるんですよ。それをつなぎ合わせて、最終的にはうまくまとまりました。

松川：今は、スタッフ全員が彼が最強（ラストランカー）だということを理解しています！

――ハースは王者を想起させる感じですよね。

吉川：ライオンのイメージとかが入ってます。あと、豪華だけど荒くれといった感じのイメージもありますね。

11 ノーマ ミステリアスというイメージを全面に出したキャラクター

吉川：一番グラマラスなお姉さんという指定を受けていたので、対応するイメージをふくらませて、色っぽい目つきや唇にすることを心がけました。また、呪いや魔法を使うという、このキャラクターの根幹にかかわる設定もあるので、ミステリアスな雰囲気も意識しています。

――肌が褐色なことにも理由があるのですか？

吉川：僕のなかで、どこから来たのかわからないというイメージが褐色の肌と重なったので、取り入れました。服が赤や黒なのもイメージに起因してのものですね。



描くキャラクターに感情移入したいので世界観をすごく大切にしています（吉川）

新情報 ジグの前に現れる2人の戦士



世界の覇権が狙える重要な情報の持ち主

短剣での二刀流を得意とする女戦士。知りすぎた女と呼ばれるほどの重要な情報を握っている。顔の傷を隠す眼帯と幼い外見とのギャップがミステリアスな印象を与えるキャラクターだ。



▲イゴリダが持つ情報を得ようと、つけ狙う者もいるようだ。

運命を知る女 イゴリダ
CV●豊口めぐみ



移動禁止区域へ移動するためジグのランクを狙うガンマン

スタイリッシュな出で立ちの二丁拳銃使い。バザルタでは、ランクにより移動区域に制限がかかっており、ガルガノは現在のランクでは通れないソダー回廊へ行くため、ジグのランクを狙っている。



▲珍しい二丁拳銃の使い手。圧倒的な手数と火力でジグを攻めたてる!!

狙い知れずの射手 ガルガノ
CV●福山潤

インタビューこぼれ話④
カプコン社内ではロザが一番人気らしい。百発百中の弓の名手で、バザルタの管理者的な存在。吉川さんが風紀委員長を意識して描いたというこのキャラクターは、いつもツンツンしているが、だからこそデレを探したくなる魅力があるとのこと。なんでも、ゲーム中に男なら誰もが惚れてしまうシーンがあるようだ。社内の男性スタッフが確実に堕とされているという破壊力満点のシーンとは？　それはぜひ、実際にゲームをプレイして確かめてほしい！



「わたし、旅に出ます」

『アトリエ』シリーズが好きな人も、遊んだことがない人も、みんな思わず見とれてしまうほど繊細に描かれた岸田メル氏のイラスト。氏の描くキャラクターにスポットを当てつつ、開発スタッフインタビューで『トトリ』の魅力に迫ります。

Creator Interview

発売まで、あと1カ月。いよいよ発売が近づいた心境や作品誕生の経緯などについて、『トトリのアトリエ』の生みの親である岡村佳人プロデューサーにインタビュー。前作『ロロナのアトリエ』とのかかわりやこだわりの注目ポイントも、おうかがいしてきました。

新たな『アトリエ』の確立を目指して

──まずは本作の開発の経緯について教えてください。

岡村佳人氏（以下、岡村。敬称略）：前作の『ロロナ』はPS3初の『アトリエ』ということで、新シリーズの構築と注目を集めるという点では成功したと思っています。ですが、開発サイドとしては満足していない部分も少なからずあり、ユーザーの方々からの要望をフィードバックさせつつ、よりゲームとしての完成形を目指すことにしました。

──コンセプトは『ロロナ』とは違うのですか？

岡村：前作では“原点回帰”をうたって、イメージとして『ヴィオラートのアトリエ』の名前を例にあげたのですが、今回の『トトリ』のコンセプトは、これまでのナンバリングタイトルを総括したうえでの“新しい『アトリエ』シリーズの確立”となります。また、前作はテストケースとして意図的に難易度を下げていた部分もあったのですが、今回は『アトリエ』シリーズというゲームとしてのおもしろさをより追求したタイトルを目指しました。『トトリ』はエンディングまでの期限が定められている作品に分類されますが、作り込んでいくうちに従来のどのシリーズ作品とも比較できない、とても独特のバランスの作品になったように感じます。

──『ロロナ』から引き継いだものや、あえて変更を加えたポイントなどをお聞かせください。

岡村：共通点という意味では、やはりゲームの雰囲気でしょうか。ストーリーの目的は前作とかなり異なりますが、個々のイベントはあいかわらずほのぼのとしたキャラクター同士のかけあいが中心で、変わらず楽しんでいただけると思います。あえて変更をかけたところといえば、先ほども話題に出たように、ゲームバランスですね。適当にプレイしてもある程度までは先に進めますが、ちゃんとしたエンディングを目指そうとすると、途中の積み上げがないと徐々に厳しくなっていくような、ゲーム性を重視した構造になっていますので。じっく

Atelier Totori アーランドの錬金術士2 トトリのアトリエ

トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～

2010年6月24日発売 通常版:¥7,140(税込)／プレミアムボックス:¥10,290(税込)※1

PS3			
	ジャンル	RPG	冒険 育成
	メーカー	ガスト	
	備考	プレイ人数:1人用	

 ※画面は開発中のものです。
※1:プレミアムボックスには「クリスタルペーパーウェイト」が同梱。



~STORY~

アーランドが共和国ではなく王国だった頃、非力な騎士を助けて冒険や開拓を手伝う人々がいた。それが制度化され、やがて冒険者という職業となった。トトリの母親も各地で活躍した冒険者の1人。彼女からの連絡が途絶えて数年、その手がかりを探すトトリの冒険が幕を開ける。







行方不明の母親を捜す冒険が始まる

【WORLD】冒険者免許のランクに応じて冒険の舞台は広がっていく。アイテム調合や探索を繰り返して、ランクアップを目指すことが重要になる。
【FIELD】岸田メル氏のイラストを忠実に再現した3Dキャラを操作して広大な世界を探索。前作と比較して頭身が上がり、イラストの再現度が飛躍的に向上している点に注目してほしい。
【EVENT】笑いあり涙ありの物語が展開するイベントシーン。本作でも遊び方の幅はとても広く、どのような物語を紡ぐかはプレイヤーの行動しだい。
【ATELIER】アトリエで行うアイテム調合には、新たにコストの概念が導入された。決められた数値内で自由に特性を付与できるなど、これまで以上に自由なアイテム調合が楽しめる。
【BATTLE】バトルはオーソドックスなコマンド選択式のターン制。か弱い錬金術士（トトリ）を守って戦う、シリーズ特有のバランスは健在のようだ。





りと腰を落ち着けて遊んでいただければ幸いです。

――ちなみに、電撃PlayStation誌上にて、あえて読者のミスリードを狙ったユニークな広告展開をしていましたが、それに対する反響はいかがでしたか？

岡村：ある意味では期待どおり、そして予想以上の反響をいただいて本当にありがたく思っています。今回の展開を考える際、前作以上の反響を得るにはどうすればいいのかという会議を行いました。そこで社内の人間から「あえて主人公のトトリを隠して、先にロロナを出して『ロロナのアトリエ2』と思わせてみるのはどうか？」という提案があったんです。本人は半分冗談のつもりだったようですが、そのまま採用となりました。結果としては成功につながったと思うのですが、これは単にアイデアの勝利というだけではなく、やはり成長したロロナと、今回の主人公であるトトリの魅力が前作からさらにアップしているからというのが大きな理由だと思っています。

こんなにすごい『トトリ』の見どころ

――"母親捜し"というキーワードは出ていますが、今回のストーリーにはどんなテーマがあるのでしょうか？

岡村：根底にあるもの自体は、これまでの『アトリエ』シリーズと大きく変わっていません。それについては、ぜひゲームを実際に遊んで感じていただければと思います。核となるテーマは、ある意味ではオーソドックスなものですが、実は従来のシリーズではそこまで強調して扱ったことがないテーマとなっていますね。

――システムにおける注目ポイントは？

岡村：やはり本作からの新要素"冒険者免許"でしょうか。これは従来の『アトリエ』シリーズでも楽しめた多くのやり込み要素の成果を評価するという、単純明快なシステムです。これまではユーザーさんが自分で設定していた目標をこちら側から提示することで、初心者の方の何をしていいかわからないという状況を解消し、コアユーザーの方にとっては自分の目標と計画を設定しやすくなります。より効率化を目指した遊び方が楽しめるようになると思いますよ。"冒険"や"発見"は意識して盛り込んだテーマですが、それらを放棄して好きなように遊ぶこともできるようにしています。

――飛躍的に向上したと評判のグラフィックに関して、岸田メルさんの反応はいかがでしたか？

岡村：開発のスタート段階から、「3Dモデルで岸田メルさんのイラストを再現する」という明確な方針がありました。その実現を目指して、弊社のデザイナーと協力会社のフライトユニットさんのデザイナーの方々、そして岸田メルさんの綿密な連携が成功したことが大きかったと思います。岸田メルさんからも非常によい評価をいただいたのですが、ディテールにこだわりがある方なので、グラフィックが向上したぶん、逆に要求されるハードルが上がってしまった気もしています（笑）。

――サウンド部分の感触はいかがですか？

岡村：今回の音楽も非常に力が入っていますのでご期待ください。特にフィールドの曲は素晴らしいイメージに仕上がっていると思いますので、じっくり聴いていただければ。また、前作で使用していた曲は、意図的に同じ部分で使ってイメージを共通化しています。『ロロナ』と『トトリ』、2つの『アトリエ』のサウンドを聴き比べてみるのもおもしろいと思いますよ。

――最後に、発売を1カ月後に控えて『トトリ』を心待ちにしている読者にメッセージをお願いします。

岡村：この1年間、前作の評判と感想、反省点を徹底的に煮詰めて、どうすればみなさんに満足していただける作品として発表できるかだけを考えて開発を進めてきました。その結果が1カ月後に出ることになります。それを考えると不安と期待でいっぱいですが、ファンの方々はもちろん、初めて『アトリエ』に触れる方にも楽しんでもらえる作品が完成したと自負しています。ぜひともこの機会に手にとっていただき、新しい『アトリエ』を感じてもらえれば嬉しいです！

前作『ロロナ』で目指した"原点回帰"。今回の『トトリ』で目指すものとは?



「お母さんに、会いたいな」

Staff Comment

ここでは、駆け出しの錬金術士トトリと、彼女を支えるたくさんの仲間達をクローズアップ。岡村氏のコメントを添えて、そのプロフィールを紹介していきます。



行方不明の母を捜す錬金術士

トトリ

トトゥーリア・ヘルモルト

CV:名塚佳織

〜PROFILE〜 本作の主人公で、ロロナの教えを理解することができた唯一の錬金術士。いつかは冒険者となって、行方不明の母親を捜す旅に出たいと思っている。

■COMMENT ロロナの弟子で錬金術士らしい格好をしているという柱から、岸田メルさんにイメージを広げてもらいました。とにかく「前作のロロナに負けないくらいのかわいらしさを！」というのが絶対のコンセプトです。ロロナとの出会いは実際にゲームを遊んでみてのお楽しみですが、ロロナの趣味が色濃く反映されているトトリの衣装にも師弟関係が表れているかもしれません。彼女にとってのロロナとは、ちょっぴり変なところもあるけれど、尊敬している錬金術の先生……のはずです（少なくともお話が始まった時点では）。 **（岡村）**



アーランドが誇る一流錬金術士

ロロナ

ロロライナ・フリクセル

CV:門脇舞以

〜PROFILE〜 前作の主人公で、高名な錬金術士。逃げた師匠を捜してアーランド共和国を旅するかたわら、錬金術を広めるべく弟子を求めてトトリとめぐり会う。

■COMMENT 年齢相応に成長したロロナということで、とりわけ大きなコンセプトの変更はありません。ただ一点、偉大な錬金術士になったとはいえ、中身はあくまでロロナです。あまり偉そうに見えるのもどうかということで、衣装は意図的に変更を少なくしています。設定的にはとにかくトトリのことが大好きで、そのかわいがり方は言葉では表せないほどです。元々かわいいものが好きだったのですが、年齢は成長しても精神的にはあまり成長していないといいますか、アトリエ復興の重責から解放されて気が抜けているようです。 **（岡村）**



誇りのために戦う名家の美姫

ミミ

ミミ・ウリエ・フォン・シュヴァルツラング

CV:井口裕香

〜PROFILE〜 国中に家名を知らしめるために冒険者となった、誇り高き名家のお嬢様。高飛車な性格で他人を寄せつけないが、隠れた努力家という一面もある。

■COMMENT 良家のお嬢様ということで「冒険者らしさと高貴さが両立したキャラクターに」というなかなか難しい注文をしてしまったのですが、岸田メルさんがしっかりと料理してくれました。ホットパンツとクロークという組み合わせが絶妙ですよね。 **（岡村）**



冒険者を夢見る純朴な少年

ジーノ

ジーノ・クナープ

CV:三瓶由布子

〜PROFILE〜 トトリの幼なじみで、冒険者として活躍することを夢見る少年。ちなみに、なぜ強くなって冒険者になりたいのかは、本人もよくわかっていない。

■COMMENT 一見モブキャラ（脇役）と見間違うくらい地味に、という設定にしました。逆にそのシンプルさが新鮮な印象を与えているように思います。 **（岡村）**

岸田メル氏からのコメント

ゲーム自体はすでに完成していますが、まだまだ『トトリ』関係のイラストの仕事が控えていて、気を抜かずにがんばっているところです。トトリ達を描きながら、私も1人のユーザーとしてプレイするのを楽しみにしています！

パワーアップした3Dキャラクターモデルは言わずもがなですが、今回も素敵な音楽や主題歌、セリフのおもしろさとそれを演じる声優さんの演技、練り込まれた調合システムなど、魅力たっぷりの内容です。『ロロナ』をプレイされた方やシリーズファンはもちろん、『トトリ』でシリーズ初体験！　という方もまったく問題なく楽しめます。もちろん、『ロロナ』を遊ばれた方がニヤっとできるイベントも盛りだくさんですよ。



駆け出し錬金術士トトリと、彼女を支える仲間達



妹思いの心優しいお姉さん

ツェツィ

ツェツィーリア・ヘルモルト

CV:今井麻美

～PROFILE～ トトリの姉で、雑貨屋を手伝いつつ家計を支えるしっかり者。妹を心配して説教したり叱ったりするが、しょんぼりしたトトリの顔を見て、自分までしょげてしまうことも……。ちなみに姉妹ゲンカの際には口調が子供っぽくなり、数日間にわたってすねてしまうといった、普段のしっかり者とは別の意外な一面もある。

■COMMENT トトリの姉という以外はフリーダムにデザインをおまかせしましたが、結果はご覧のように素晴らしい女性になりました。電撃の雑誌の読者さんからの注目度が高いようですが、本来のヒロインらしさが満載なので、社内でも地味に人気が出るだろうと話題でした。ゲームを遊ぶと、さらに評価が高まると思いますよ。 **（岡村）**



異能の天才科学者（自称）

マーク

マーク・マクブライン

CV:千葉進歩

～PROFILE～ 根っからの機械オタクで、遺跡から勝手に機械を発掘しては、自分流におもしろおかしく改造して楽しんでいる。性格は明るく社交的で子供達からも人気があるが、機械について語り出すと止まらない。いつかは誰もが自然に機械を扱えるようになればと願っている。

■COMMENT 科学者らしくということで、白衣でバックパックを背負ったボサボサ髪となりました。もっとも、ここまでイケメン成分が入ったのは想定外です。 **（岡村）**



冒険者を影で支える強面の剣士

ステルク

ステルケンブルク・クラナッハ

CV:小杉十郎太

～PROFILE～ かつてアーランドが王制だった時代には国王を支える騎士として名を馳せた人物。共和制になった現在では、遁走した国王を捜しつつ、冒険者の相談役（尻ぬぐいともいう）のようなことをしている。近年の苦労がたたってか、その仏頂面はさらに凶悪さを増した。

■COMMENT 『ロロナ』の時代からさらに苦労を重ねたため、やや表情が険しくなったステルクです。服装の変更については、アーランドが共和制になると同時に、騎士の正装が廃止されたことが主な理由となっています。今回はとにかく「目つきが悪くてカッコよければOK！」という明快なコンセプトでデザインしていただきました。 **（岡村）**



明るく気さくな怪力お姉さん

メルヴィア

メルヴィア・ジーベル

CV:新谷良子

～PROFILE～ トトリと同郷で、冒険者として活躍している先輩。ツェツィとは親友だが、明るく大雑把で堅苦しいのが苦手という正反対の性格。シリアスな場面で登場しては茶々を入れ、周囲の人間にちょっかいを出すこともしばしば。ちなみに、めったに本気を見せないが、生まれつきの怪力の持ち主で、冒険者としての実力は本物。

■COMMENT 豪快な性格のパワーキャラということで、ちょっと開放的なデザインになりました。名前が“あの方”に似ているのは偶然です（たぶん）。 **（岡村）**

～そのほかの登場人物～



威厳に欠けるトトリの父

グイード

～PROFILE～ トトリ達の父親で、これといった仕事もせず、釣りをしたりゴロゴロしたりと、いつも気ままな日々を送っている。おかげで娘達には頭が上がらず、一日中家にいてもまったく気づかれないほど存在感が希薄。

■COMMENT トトリ達のお父さんのグイードは、いくつかの設定のなかからイメージにピッタリのキャラクターに仕上げてもらいました。どのようにピッタリなのかは、ゲームを遊んでみて確かめてもらえればと思います。 **（岡村）**





量産型のホムンクルス

ちむ

～PROFILE～ パイを燃料にお手伝いをしてくれる、ロロナ特製のホムンクルス。量産可能で性別もある点はすごいが、思考や会話は怪しさ爆発という側面も。

■COMMENT 基本的には『ロロナ』に登場したほむ（ロロナの師匠が創り上げたホムンクルス）と同じキャラクターです。岸田メルさんへの要望としては「SD頭身」という1点だけ。ほむとの明らかな違いといえば、性別によって表情に違いがあるところでしょうか。 **（岡村）**

TALES OF PHANTASIA X
テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX クロス

『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX(以下なりダンX)』の情報が続々解禁！　今回は要注目のキャラクターをメインに、電撃ゲームス独自の解説入りで気になる内容に大接近しちゃいます!!



「どう？ 私もよければ、力貸すけど？」

出た出た出た出た、ダオスが出たーッ!!

本作と深い関わりがある『テイルズ オブ ファンタジア（以下TOP）』の宿敵・ダオスが、『なりダンX』にも登場することが明らかに！　さらに、ダオスを追っているロンドリーネという美人剣士も加わって、主人公である双子・ディオ&メルの冒険は、なにやら波乱の展開を迎えそうな予感……！

テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX（クロス）			
2010年発売予定		価格未定	
PSP	ジャンル	RPG（真実と向き合うRPG）	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	冒険
	備考	プレイ人数：1人	

“なりきり士”の双子が



STORY ストーリー “なりきり士”に目覚めた双子が向かった世界の先には……!?

ある日ノルンという謎の女性から、双子のディオとメルという赤ん坊を託された妖精のエトスは、エトスハウスで双子を過保護に育ててきた。そして時は経ち、ディオたちが13歳になったとき、2人の前にタンスのような姿をしたノルンの使い・アルベルトが登場。彼いわく双子は、着替えることでそのコスチュームの持つ力を使うことができる、特殊な能力を持った“なりきり士”だという。こうして“なりきり士”の能力に目覚めたディオとメルは、生まれ育ったエトスハウスを出て、自らの能力で「困っている人」を助けるために、一路ヴァルハラ村へ向かうのだった。



▲双子たちに助言を与えるロンドリーネ。彼女とは、いったいどこで出会うのだろうか。



▶『TOP』にもエピソードとして登場した聖地、デリス・カーラーン。そこへ行くことになる？

ロンドリーネ CV：喜多村英梨

CHARA DATA 年齢：19歳　身長：160㎝　体重：49kg

本名は、ロンドリーネ・E・エッフェンベルグ。旅の途中でディオ&メルと出会い、2人に同行することに。ある力を使い、過去や未来へと時間を旅しながらダオスを捜しているが、その目的は謎に包まれている。性格は明るく前向きで、サバサバしている。しかし、天涯孤独の身の上で、心の中にはさまざまな憂いを秘めているようだ。



▲『TOP』の主人公・クレスたちとも対面するロンドリーネ。彼女がダオスを追う理由とは!?

!『TOP』にも登場

『なりダンX』に収録されている、『TOP クロスエディション』にもロンドリーネが登場するようだ。クレスたちと、どんな旅を繰り広げるのか期待大！



『なりダンX』は戦闘もたまらんです!!

2Dのシリーズ作の戦闘をよりパワーアップさせた『なりダンX』のXAR－LMBS（※1）。攻撃を与えて敵を地面から浮かせたあと、さらに空中で技を繋げて追加攻撃を行えるのが大きなポイントだ。ここでは、新たに判明した本作ならではの2つの新システムを紹介しよう。

1 エモーショナルブレイブゲージ(EBG)

画面下の右に伸びているゲージがEBG。攻撃を当てたり術の詠唱中に増加し、EBGが100%を超えてからLボタンを押すと、オーバーブレイブ状態に突入する。

オーバーブレイブ中は…？
- 一定時間スピードと攻撃力がアップ
- コンボが繋がりやすくなる



▲EBGが多いと攻撃力が上がるが、防御力が下がるというデメリットも。

※1：クロスアーツエアーリアル・リニアモーションバトルシステム

※画面は開発中のものです



◀ゲーム中には、こんなふうに美麗なグラフィックが表示されることも！



◀仲間同士の会話が楽しめるチャット。衣装によって発生するものもあるようだ。



美人剣士とともにダオスを倒す!?

©クレス



ディオたちの世界にダオス登場！

初めて訪れたヴァルハラ村で、魔物に襲われている緑色の生き物を助けたディオたちは、その生き物にクルールと名付けて一緒に行動することに。村では、「魔術の暴走事件」が問題となっており、真相を突き止めるために、一行は魔女の塔へと向かう。すると、そこにいたのは100年前に魔王・ダオスを倒したとされる伝説の英雄の1人、アーチェだった。彼女に事情を話し、時空を渡ることができる不思議な絵をもらった双子たちは、事件を解決するために100年前の世界へ……！　そこで、クレスやミントと出会い、事件解決のために協力を仰ぐことになる。



◀100年前、クレスたちに倒されたはずのダオスが出現！



▶100年前の世界で冒険を進める一行。『TOP』の召喚士・クラースの姿も。

ちょっと言わせて！

着てみたい！あんな衣装、こんな衣装♥

ちょっとちょっとー、まさかのダオスが登場ですよ！　ダオスを知らない方にご説明すると、『TOP』のボスキャラにして、人気も高いイケメンです。ディオたちのいる世界から約100年前、つまりクレスたちのいる世界でクレス一行に倒された彼がなぜ、『なりダンX』にも登場するのか!?　興味シンシン丸ですね！

さて、ディオとメルは"なりきり士"ということで、さまざまなコスチュームを着ることで、そのコスチュームの力を得ることができます。今のところ、ナースや侍、さらには右上で紹介しているシーフなんかがありますが、私の予想ではもっとおもしろいコスチュームもいっぱいあると思うんですよねー（キラーン）。例えば、歴代シリーズキャラのコスチュームとか（同じ戦闘画面に歴代主人公達が登場する、という楽しい光景になりそう）、シリーズおなじみのねこにんとか、はたまたゲームが違うけど『塊魂』の王子とか。想像は無限大☆　ってことで、今からどんなコスチュームがあるのか、アレコレ想像して(ﾟ∀ﾟ)ニヤニヤしています。（れいちん）



ディオ

シーフ：敵からガルド（お金）を奪い取れる。

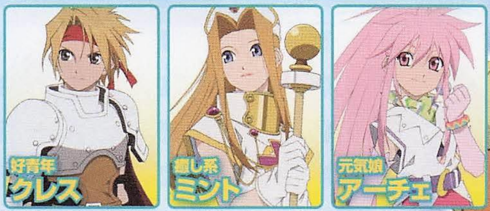
重戦士：一撃必殺のパワーファイター。

メル

セイジ：魔術を操り、回復術も使える。

マジックフェンサー：剣に魔の力を込めて戦うことができる。

登場が決定している『TOP』キャラ





「この世に悪と呼べるものがあるとすれば、それは人の心だ」

CHARA DATA　年齢：？歳　身長：？cm　体重：？kg　CV：森川智之　**ダオス**

！新規イラストキター！

敵ながら、熱狂的なファンを持つダオス。その理由は『TOP』をクリアした人なら理解できるはず。そんな彼の、プロダクションI.Gによる描き下ろしイラストがバババーンと登場！　相変わらず、マントをはおりまくり、髪もなびきまくっています。このイラストで、またファンが増えそう！



▲突然ディオたちの前に現れるダオス。彼ははたして何をしようとしているのだろうか？

人類を滅ぼす魔王とされ恐れられていたが、過去にクレスたちと戦い、敗れ去った。ちなみに、クレスたちと戦う前も、クレスの父親達が一度ダオスを封印したが、よみがえることに成功している。100年前に倒されたはずの彼が、なぜまだ生きているのか？　さらに、ディオとメルを狙っているようだが、その真相とは……!?

2 チェインパートナーシステム

冒険を進めると、クルールが「チェインパートナー」という術技を習得。これを発動すると、クルールがそのキャラそっくりに変身し、操作キャラとシンクロした動きで敵を攻撃する。ただし、魔術やアイテムの使用ができなくなるので注意が必要だ。



クルール　「クルール」と鳴く不思議な生物。戦闘能力は高い。

こっちがクルール



▲敵が自分とクルールの間にいる場合、チェインパートナー発動で、挟み撃ちにできる。

『テイルズ オブ』シリーズをもっと知りたいアナタへ贈るファンページ

『テイルズ オブ』クロニクル

『テイルズ オブ』シリーズの魅力をもっと多くの人に知ってもらうために、今回もとことんディープに迫っちゃいます♪

Vol.2

今月のトピック

- 『テイルズ オブ デスティニー』の歴史と魅力に迫る!
- ライター・れいちん、声優・よっぴのコラム連載スタート

GAME ▷ゲーム シリーズ初のPS作品がコレ!『テイルズ オブ デスティニー』

Tales of Destiny テイルズ オブ デスティニー®

PS初となる『テイルズ オブ』シリーズ作品がこの『テイルズ オブ デスティニー（以下TOD）』。チャットの原型ともいえる、2Dのキャラたちが会話をする「アクティブパーティウィンドウ」や、「料理」システムの原型「フードサック」など、さまざまな試みが導入されていました。

いのまたむつみ氏を起用し、オープニングムービーをプロダクションI.Gが担当!

今や藤島康介氏と並ぶ『テイルズ オブ』シリーズの顔である、いのまたむつみ氏と、ハイクオリティなオープニングムービーでおなじみのプロダクションI.Gを起用したのは『TOD』が初となります。ゲームでは悲劇の剣士・リオンに多くの人が心打たれ、現在でもシリーズ中、1、2を争う人気キャラに。その証拠に、'08年にはリオンの視点で物語が進むモードが収録された『TOD ディレクターズカット』も発売されました。なお、下に並ぶキャライラストは、PS2版『TOD』のものを使用しています。

～『TOD』の歴史～

PS	'97年12月23日発売	テーマソングはDEENの「夢であるように」
PS2	'06年11月30日発売	セルフカバーでシステムなどすべてを一新
PS2	'08年1月31日発売	リオンの視点でゲームが進むモードを追加

STORY 人格を宿す剣・ソーディアンをめぐり繰り広げられる戦い

物語は田舎者の剣士・スタンがソーディアンと呼ばれる人格を宿す剣と出会うところから始まります。はるか昔、地上人と天上人のあいだで起こった天地戦争。そのときに作られた兵器であるソーディアンには、強大な力が宿っていました。スタンは冒険を進めるうちに、自分と同じくソーディアンを持つ者・ソーディアンマスターと出会い、やがて世界の命運をかけた戦いに巻き込まれていきます。仲間、そしてソーディアンとの絆を描いた物語は、ドラマチックで胸を打つことうけあいです。



▲物語の前半は盗まれた「神の眼」を取り戻すために奔走。



◀初めてソーディアンのディムロスを手にしたスタン。



▶物語は二部構成になっており、後半ではまさかの展開が……!



スタン・エルロン
CV:関智一

○年齢:19歳　身長:172cm　体重:63kg

田舎にあるリーネの村出身。王国の兵士に志願するために村を飛び出て、密航した飛行竜のなかでディムロスと出会う。楽天的で世間知らず。だが、素直で純粋な彼の性格が、仲間達の心をひとつにしていった。



ソーディアン　ディムロス

WRITER'S COMMENT

寝起きが悪くておっちょこちょいという、およそRPGの主人公とは思えない性格が逆に愛おしい（笑）。決める時は決める男です。

ルーティ・カトレット
CV:今井由香

○年齢:18歳　身長:157cm　体重:46kg

クレスタの街出身。レンズハンターとして世界を旅していた。男勝りの性格で思ったことをすぐ口に出すため、いろいろな人物と衝突しがち。お金が大好きで儲け話には目がないが、それには理由がある。



ソーディアン　アトワイト

WRITER'S COMMENT

不器用な性格で、本心とは裏腹なことを言ってしまうあたりがカワイイところ。スタンへの容赦ないツッコミは見ていて笑えます。

リオン・マグナス
CV:緑川光

○年齢:16歳　身長:159cm　体重:48kg

天才的な剣の腕を持ち、若くしてセインガルド王国の客員剣士を務めている。威圧的な態度とトゲのある物言いでスタンたちに接してくるが、自宅の使用人・マリアンの前だけでは素直で優しい一面を見せる。



ソーディアン　シャルティエ

WRITER'S COMMENT

リオンの過去や胸に秘めたる想いを知ったとき、彼への印象が180度変わることでしょう。マリアンと幸せになってほしかった……。

フィリア・フィリス
CV:井上喜久子

○年齢:19歳　身長:162cm　体重:45kg

ストレイライズ神殿で、古代文明を研究している司祭。おっとりとしたしゃべり方と、女性らしい物腰の柔らかさを持つ。引っ込み思案な性格のため、好意を持っているスタンに想いを打ち明けられずにいる。



ソーディアン　クレメンテ

WRITER'S COMMENT

ちょっぴり天然ボケなところがあるフィリア。実は「フィリアボム」という爆弾の製造を趣味にしているアブナイ部分も……（笑）。

※ソーディアンのイラストは、剣の人格のもととなった人物の姿です。

ライターれいちんの ここがスゴイよ「TOD」

『TOD』がなかったら今の私はいなかった!!

『TOD』と出会わなかったら、というか、正しくはウッドロウと出会わなかったら、こうして10年以上も『テイルズ オブ』シリーズに関わることもなかったかもしれないライター・れいちんです。キャラ語りはよっぴに任せるけど、これだけは言わせて！　いつか絶対、れいちん・ケルヴィンにオレはなる‼

そんなわけで、ちょいとマニアックに『TOD』の魅力をば語りたいわけですが、私はPS2版のセルフカバーされた『TOD』も好きですけど、PS版の『TOD』も大好きなんです。PS版にはソーディアンを強化するための「ディスク」というアイテムがあって、どれをチョイスして特性を持たせるか、って考えるのが楽しかった。あと、戦闘も、画面いっぱいに火の鳥のようなエフェクトがグワッと広がる、スタンの「鳳翼天翔」がカッコよかったんですよ。さらにいうなら、本当に個人的なことだけど、食材の「どくかます」(食べると毒を受ける)と「まるそうだ」(名前がかわいい)が大好きでしたね。おっと、PS版だけでこんなにも文字量を使ってしまった(゜Д゜)　PS2版は、発売されるってだけでマジ泣きしました。で、ウッドロウの出番は増えるのか、と(笑)。結果的に、各キャラのエピソードがより深く描かれていて超素晴らしかったです。空中でコンボが決められる戦闘システムもメチャクチャ燃えたし、2Dの『テイルズ オブ』作品で最高に爽快感を味わえた気がします。『テイルズ オブ』作品は全部大好きだけど、思い入れは『TOD』が1番ですね。大好きだぁ～‼



▲銀髪、色黒、大人！　ムホッ‼　ウッドロウを見てPS版『TOD』を即買いした思い出が。



▲PS版『TOD』の戦闘は、剣の効果音も「シャキンシャキーン」と気持ちいいんです。ああ、遊びたくなってきた。



▲高さを生かしたPS2版の戦闘は、めっちゃ爽快感バツグンで手に汗握ります。マジで‼

よっぴの ゲーまにあ☆キャラトーク！



新人声優＆役者でゲーム、とくに『テイルズ オブ』シリーズがお気に入りのよっぴが、キャラクターについて貪欲に語っちゃいます♥

よっぴPROFILE

岡山県出身。6月26日生まれのA型。特技は弓道やイラスト、お菓子作り。好物はきなこ、紅茶、ゲーム、アニメなどなど！

ハオッ☆　はじめまして、新人声優＆役者のよっぴと申します（P.16からの『ロストプラネット 2』でも体験記を書かせていただきました☆）。ゲーム大好き！　なかでも『テイルズ オブ』シリーズはめちゃんこ好き♥　なよっぴ！　ここでは、キャラについての"愛♥"を語っちゃうずぇ(゜益゜)！　今回の特集は『ＴＯＤ』！　よっぴはＰＳ版からプレイしてますた！　ちなみに、イラストを見て一番最初に好きになったキャラはフィリア♥　ふわふわな感じと、おっとりとした女の子がゴツいソーディアン・クレメンテを持っている、というギャップがハァハァもんですた(゜益゜)！　ゲームを初めてからは、マネーに貪欲なルーティが好きになり、さらには、ウッドロウのためにがんばってレディになろうとしているチェルシーたんにもスキトキメキトキス(゜益゜)！　あなや！　男性キャラを忘れてますた！　うっかり八兵衛だぬ(^ω^;)　男性のなかでは、れいちんさんと同じくウッドロウ様にキュン♥　できる男って感じが(゜∀゜)イイ！　『ディレクターズカット』版では、リオンのエピソードがたんまりでハァハァしすぎて天に召されそうですた(゜益゜)！　もちろん、スタンもジョニーも……みんな好き‼　もー！　『ＴＯＤ』はもちろん、『テイルズ オブ』シリーズには魅力あふれるキャラが多すぎる!!　ＰＳ２版でそれぞれのキャラについてのエピソードが掘り下げられて語られたのは、とってもウレシスでした(゜∀゜)　熱い運命の物語！　仲間との絆やソーディアンとソーディアンマスターの絆も見どころですの☆　ムフフー！　ルーティのようにマネーを「サーチガルド」でゲットしたいよっぴですたっ☆





チェルシー・トーン
CV:渡辺菜生子

●年齢:14歳　身長:151cm　体重:39kg

ウッドロウの弓の師匠・アルバの孫娘で、ウッドロウに想いを寄せ、ガンガンアタックしている。無邪気で天真爛漫な性格。

WRITER'S COMMENT

「一日千秋」など、14歳にしては難しい言葉を交えて話すが、たまに意味が間違っています(笑)。あと、かなりの方向オンチ。

マイティ・コングマン
CV:玄田哲章

●年齢:39歳　身長:190cm　体重:100kg

ノイシュタットの街にある闘技場のチャンピオン。豪快でガサツな性格だが、街の人々や子供達からはとても慕われている。

WRITER'S COMMENT

道中で、フィリアに一目惚れしてしまうコングマン。なんでも『TOD』のなかで、いのまた氏の一番のお気に入りキャラだとか⁉

ウッドロウ・ケルヴィン
CV:速水奨

●年齢:23歳　身長:181cm　体重:68kg

ファンダリア王国の第一王子。国民から尊敬されており、次期国王候補でもある。見分を広める旅をしていたところスタンと出会い、その後仲間に。博識で常に沈着冷静、さらに容姿端麗で非の打ちどころのない人物。

ソーディアン　イクティノス

WRITER'S COMMENT

ソーディアン・イクティノスの使い手にして、弓の腕も超一流。パーティをまとめる、縁の下の力持ち的存在です。ステキ！

マリー・エージェント
CV:天野由梨

●年齢:24歳　身長:170cm　体重:54kg

ルーティとともに世界各地を旅していた。記憶喪失で自分の名前以外は覚えていないが、本人はそのことをあまり気に病んでいない。

WRITER'S COMMENT

PS2版になって、天然っぽさが増したマリーさん。知らないあいだにアイスキャンディーを買いに行ったりと、笑わせてくれます。

ジョニー・シデン
CV:山寺宏一

●年齢:26歳　身長:174cm　体重:61kg

アクアヴェイルで暮らしている。とある仇を果たすために道化師を演じている。陽気で気のいい性格だが、実はかなりのキレ者。

WRITER'S COMMENT

吟遊詩人なので、戦闘中の主な攻撃は「声」。「♪あたるぅぅぅ～～～」なと、ジョニーの声が響き渡る戦闘は抱腹絶倒です。

リリス・エルロン
CV:沢口千恵

●年齢:17歳　身長:？cm　体重:？kg

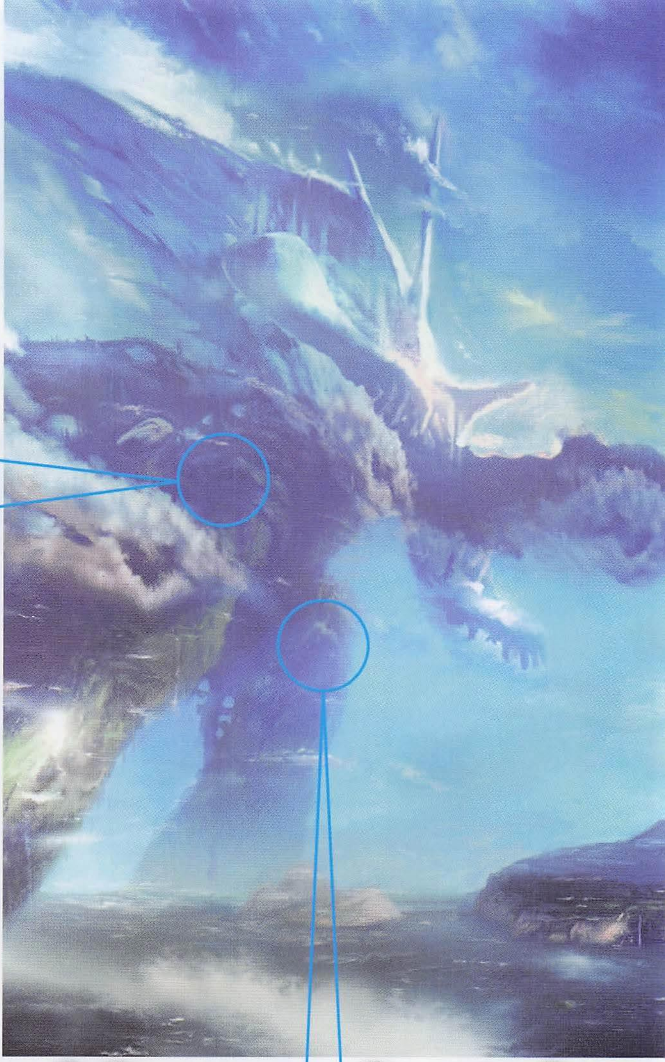
スタンの妹。兄とは正反対で料理、洗濯などの家事が得意なしっかり者。スタンを一瞬で起こせるのは彼女しかいない。

WRITER'S COMMENT

家事だけじゃなく、お玉を片手に戦うスーパー美少女。PS2版で仲間にすることができるようになりました。むっちゃ強いです。

巨神の上で生活する小さき者達

かつて世界に現れて戦った"巨神"と"機神"。これら二柱の神は、やがて刺し違える形で眠りにつき、骸となった。そして、その体を大地として草木が生い茂り、その上に生まれた人類は巨神の恵みに感謝しながら、長い年月をかけて文明を発展させてきたという。それが、ホムス族を始めとする人類だ。しかしある日、人類は機神兵の侵略を受けてしまう。悪化する一方の戦況。それをくつがえしたのは一振りの神剣モナドだった。だが、神剣を扱える英雄の負傷や、その力が通じない敵の出現により、戦いは混迷を極めることになる。





シュルク
本作の主人公。故郷を襲撃した機神兵を倒すため、ラインとともに旅に出る。

フィオルン
シュルクの幼なじみで、冒険の相棒。明るく面倒見のいい、活動的な少女。

機神兵に立ち向かう選ばれし戦士達



ダンバン
神剣モナドを振るい、多くの機神兵を倒してきた英雄。負傷して療養中。

ディクソシ
ダンバンの古くからの戦友。孤児だったシュルクの後見人のような存在。

ムムカ
神剣の使用者の座をめぐり、ダンバンと争った戦士。狡猾だが、腕は立つ。

ライン
シュルクの幼なじみ。いつも楽観的な反面、情感あふれる熱血漢で努力型。

3つの種族について
巨神の世界には、人に近い種族のホムス族、神出鬼没で商才に長けるノポン族、頭部に一大文明を築くハイエンター族の3種族が存在。機神兵の侵攻には力を合わせて対抗している。

カルナ
コロニー9で暮らす衛生兵。気丈にふるまう芯の強い女性で射撃が得意。

メリア
巨神の頭部で暮らすハイエンター族の少女。エーテルによる攻撃が得意。

リキ
巨神の背中にある原生林で暮らすノポン族の勇者。言動は子供っぽい。

骸となりし神の体を大地

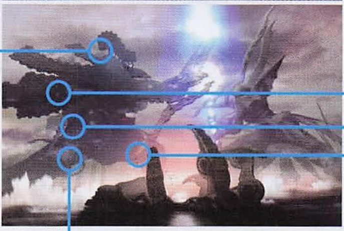
壮大な冒険の舞台となるのは、死した神の体の上。生身の人間と異形の機械との戦いが描かれる、異質なる王道ファンタジー

頭部 エルト海



巨神の後頭部に広がる海で、ハイエンター族が暮らしている皇都アカモートが存在する。周囲には小さな島々が浮遊しており、人々はそれらを行き交いながら生活している。ハイエンター族の文明はかなり発達しており、島同士の移動には転送装置が使われる。

巨神界(神の骸)



背中 マクナ原生林



何もかもが巨大化した生態系が特徴の原生林。過度の成長を遂げた亜熱帯植物が生い茂り、獰猛な巨大生物がかっ歩している。危険なエリアだが、ノポン族の集落も点在しており、彼らのたくましい生命力がうかがえる。

腰部 ザトール



夜には幻想的な光が舞う、巨神の腰部をとりまく霧深い湿地帯。宵の口のわずかな間だけ、幻想的なエーテルが現れるため、燐光の地と呼ばれる。深部の遺跡には、古代ハイエンター族の皇族が儀式のために用いた祭壇が残されている。

右脚 コロニー9

巨神の右脚のふくらはぎに位置する、ホムス族のコロニー(居住区)。豊かな水源と緑に囲まれ、太古の遺物を利用した建物が立ちならぶ、にぎやかで活気のある街。上層部からの落下物に対処するための対空砲を備えている。



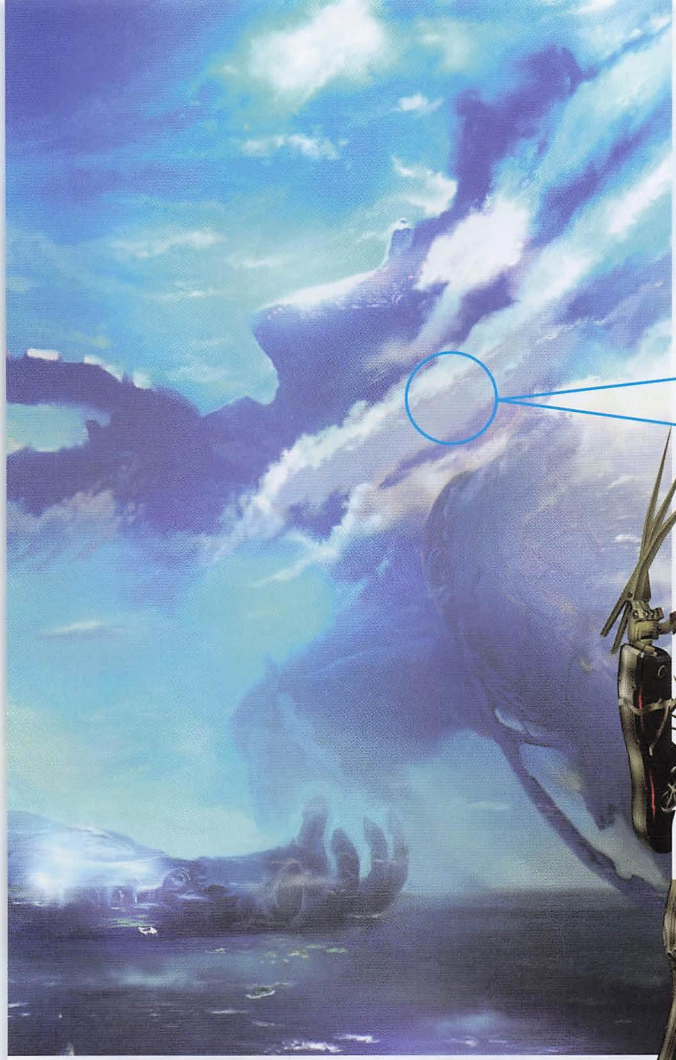
脚部 巨神脚



脚部に存在する、コロニー同士を結ぶ平野。豊かな自然に育まれた巨大な生物たちが、得物を求めて昼夜徘徊している。この平野を越えた先には、巨大なラグエル湖が水をたたえており、さらにその先にはコロニー6への橋がかかる。

神の骸に広がる、さまざまなフィールド

骸となった巨神の体は非常に広大で、体の部位(=エリア)ごとにさまざまなフィールドが存在する。この広い世界を舞台に、機神兵を倒すために旅をする主人公シュルクの、戦いと成長の物語が展開していくことになる。部位ごとに多彩な景観を見せてくれるフィールドは、見わたす限りの平野あり、高温多湿の危険な原生林あり、霧深い湿地帯ありと実にバラエティ豊か。巨神界の広大さを感じさせてくれる。崖や坂道といった立体的な地形までリアルに表現されている。

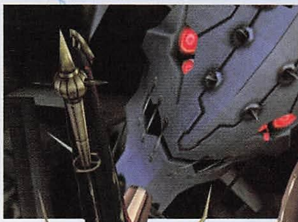


機神の上で生み出されし、異形なる機神兵

巨神と刺し違え、ともに骸となった機神。その体の上には、機械に支配された機神兵と呼ばれる者達が存在している。機神兵は、ある日を境に、突如巨神界へと侵攻を開始。その圧倒的な戦力を持って巨神の大地を蹂躙していった。なぜ破壊を行うのか。その意図は不明で、謎に包まれている。



人類の敵となる機神兵





黒のフェイス

シュルク達が住むコロニーを襲った機神兵。飛行形態へ変形可能で、巨大なカギ爪を武器に戦う。人のような頭部と体の色から「黒の顔付き」と呼ばれる。神剣モナドが効かないなど、謎が多い。

ブラウンフェイス

シュルク達を襲う顔付きの機神兵。黒のフェイスよりも小型だが、飛行形態への変形も可能。機体の色は褐色で、表面は赤い光の帯でおおわれている。手に持った巨大な鉄鎚状の武器を使って戦う。

とする、異質な世界

『ゼノブレイド』の特異な設定を紐解く。

CHECK 巨神が振るった神剣モナドとは?



▲機神兵を斬り裂く神剣モナド。そこに隠された本当の力とは!?

太古の昔、巨神が振るったとされる神剣モナド。物語の重要なカギともなるこの剣は、機神兵への絶対的な力としてホムス族に代々受け継がれていた。そして人類と機神兵との大規模な戦いが行われた"渓谷の大戦"の際、神剣モナドは対機神兵の切り札として、英雄ダンバンによって振るわれる。その活躍により、機神兵を一時的に退けることに成功するが、その代償は大きく、ダンバンは右腕の自由を失うことになった。一方、神剣モナドに隠された謎の解明にいそしむ主人公シュルクは、神剣モナドがただ機神兵を斬るだけでなく、別の力を秘めている可能性に気づく。すでに神剣モナドが効かない新型の機神兵の出現も確認されており、この新たな力が戦況を左右する重要な要因となってきそうだ。

神剣モナドの力とは?

- 機神兵に唯一対抗できる力を持つ
- 人を斬ることはできない
- 力を解放すること自体は誰にでもできるが、その力を制御して剣を振ることができる者は限られる(現時点では英雄ダンバンのみ)



秘められた"別の力"の存在

◀シュルクが神剣モナドを手にとったとき、これから起こる未来らしきビジョンが脳裏に映し出された。これが剣の力なら、神剣モナドはいったい何を告げようとしているのだろうか……?

Xenoblade™
ゼノブレイド

『ゼノ』の名を冠するRPGの正体とは?

任天堂と『ゼノサーガ』で知られるモノリスソフトが手がける本格派RPG『ゼノブレイド』。神の骸の上という異質な舞台で展開する世界観と、王道でしっかりとやり込めるシステム。本作を形作る2つの要素から、その正体に迫る。

ゼノブレイド			
2010年6月10日発売	¥6,800(税込)		
Wii	ジャンル	RPG	SF
	メーカー	発売元：任天堂／開発元：モノリスソフト	冒険
	備考	プレイ人数：1人用	育成

移動&バトル画面



移動とバトルはシームレス

広大なフィールドの探索は、パーティメンバーの1人を自由に動かすことで行える。高低差の概念もあり、高い場所から落下するとダメージを受けてしまう仕組みだ。モンスターも主人公達と同じフィールド上を歩き回っており、相手に発見されたり、こちらから攻撃を仕掛けたりすると、同じ画面でそのままバトルへと移行する。通常攻撃は基本的にオートで行われるが、フィールド移動とバトルは完全に一体化しており、戦っている間にもリアルタイムで周囲の状況が変化していく。バトル中に別の敵に襲われることもありうるのだ。



フィールド探索から

ランドマークには自由にワープ可能

広大なフィールドの探索も本作の大きな魅力。フィールドには石柱や遺跡などのランドマークが存在しており、これらを発見すると経験値を入手可能。しかも、以降はいつでもその場所にワープできるようになる。うまく使いこなせば、世界を効率よく冒険することが可能だ。



リアルタイムでバトルへ移行!

「戦う」アイコンを選ぶとバトルへ

バトルは、攻撃したい相手をターゲット（Zボタン）して、攻撃を仕掛けることでスタート。バトル中もフィールドを移動できるので、相手の背後をとりながら戦うこともできる。なお、通常攻撃はオートだが、アーツと呼ばれる技は、自分で繰り出していく必要がある。

移動と戦闘が完全に一体化

オープンフィールドとなる広大な世界でプレイヤーが体験できるのは、すべてがリアルタイムで展開する自由な冒険。そう、

連携によるチェインアタックが重要

クリティカルヒットを決めるなど、特殊な条件を満たすと画面左上のパーティゲージが増加。これは士気を示すもので、ゲージが最大になるとバトルパレットにチェインアタックのアイコンが出現し、仲間全員でアーツを繰り出すチェインアタックを行える。このとき、仲間が使うアーツも選択でき、同色のアーツを使うと「CHAIN」がつながって、アーツの威力がアップしていく。普段はAIで動く仲間の行動を制御できるので、より的確な攻撃ができるのも利点だ。



ゲージを溜めて発動!

◀画面左上の青いパーティゲージが溜まり、チェインアタックが可能になると、仲間同士が青い線で結ばれる。使いどころを見てバトルパレットから発動しよう。その後は、操作キャラクターから順番に、使用アーツを選択していくことになる。



▶アーツはそれぞれ色で種類が分けられており、同じ色のアーツを使うと、「CHAIN」が発生する。なお、チェインアタックでトドメを刺すことでもパーティゲージが増加。うまく使えば、すぐに再度チェインアタックを繰り出すことが可能だ。

仲間と共に大ダメージ!!

個性が強く出る強力なタレントアーツ

アーツとはキャラクター固有の特殊な技のことで、攻撃だけでなく、サポート効果やHPの回復効果など、さまざまな種類がある。なかでも強力で戦略上重要となるのが、タレントアーツと呼ばれるもの。これは非常に強力な必殺技のようなアーツで、使用するにはタレントゲージを溜める必要がある。このゲージが溜まる条件はキャラクターによって異なるので、プレイヤーのプレイスタイルによって使い勝手がいいタレントアーツが違ってくる。



キャラクターの個性が際立つタレントアーツ！

◀タレントアーツのアイコンはバトルパレットの中央で選択できる。アイコンはキャラクターごとに異なり、強力な効果を持つアーツが多い。



▶通常のアーツは、キャラクターごとに自由にセット可能。また、戦闘で獲得できるAPを使うことで、アーツをレベルアップさせることもできる。

通常のアーツは、レベルアップ可能！

バトル中は、仲間の状態を表すステータスウインドウや、コマンドを選択するバトルパレット、攻撃対象を示すターゲットウインドウにはが表示される。なお、バトルに参加できるのは3人までで、非戦闘時にのみ入れ替え可能。



戦況はリアルタイムで変化していく

モンスターと戦っている間にも、フィールド上ではリアルタイムで時間が流れている。このため、戦っている最中も、ほかのモンスターの動向に注意しなくてはならない。画面右上に表示されたミニマップは、レーダーとしても役に立つ。なお、モンスターがこちらを感知してくる方法もさまざまで、なかには群れの仲間が攻撃されていると加勢してくるタイプも存在する。もしピンチになり、バトルから逃げたい場合は、退却アイコンを選択すれば刀を納めて、移動に専念できる。モンスターは、一定以上の距離を離れると追ってこなくなる。

■敵の強さとターゲットウィンドウの色の関係

敵をターゲットした際のウィンドウの色で、その強さを判別可能。左の写真の新緑のブルックルの場合、黒なので「余裕」となる。

余裕	弱い	同等	強い	危険

■敵の感知タイプの例

タイプ	行動
視覚感知	視界に入ると反応する
聴覚感知	近くで物音がすると反応する
エーテル感知	近くでエーテル系のアーツが使用されると反応する
グループ	群れの仲間が戦っていると、加勢してくる
同族援護	近くで同族が戦っていると、加勢してくる

アーツの選択はパレットへの登録方式

バトルでは、画面下に表示されたバトルパレットからアーツを選択することで、さまざまな攻撃を行うことができる。このバトルパレットには、キャラクターごとに特徴あるアーツを最大8つまでセットすることが可能。事前にどのアーツを使うかを決め、必要なものをセットしておこう。出現するモンスターの特徴に応じて切り替えていくことも重要だ。なお、中央にある大きなアイコンは切り替え式で、移動中は「戦う」で固定。バトル中は十字ボタンの上下で「タレントアーツ」「チェインアタック」「退却」の3種類を切り替えて、選択することができる。



キャラクターごとに8つずつ登録可能

バトルパレットに登録できるアーツは8つまでで、十字ボタンの左右で選択できる。キャラクターごとに登録できるので、攻撃役や回復役、サポート役など、キャラクターの特徴を踏まえ、役割分担を考えて登録していくことが重要になる。

した、リアルタイムバトル

『ゼノブレイド』はまごうことなく本格派RPGなのだ。

CHECK 高い戦略性を生み出すシステムの数々

これまで紹介したほかにもさまざまなシステムが存在し、本作のバトルの戦略性を高めている。ここでは、そうした細かなシステムの一部を紹介しよう。特に仲間への指示やヘイトリングに関しては、リアルタイムバトルという性質上、とても重要となる要素。しっかり把握して、使いこなしていきたい。このほかにも、目的地の方向や距離が表示されるガイド機能など、フィールド移動で役立つシステムも多数存在する。

テンション

バトルへの意気込みを表す要素

テンションはバトル中の行動で変化していく。高いとクリティカルヒットが出やすくなり、低いとミスをしやすくなる。



テンションは表情で判別可能

◀テンションは超低い→低い→普通→高い→ハイテンションの5段階。ステータスウィンドウの表情で判別することができる。

ヘイトリング

誰が狙われているのかを判別

モンスターから狙われているキャラクターには、ヘイトリングと呼ばれるものが表示される。どの敵が誰を狙っているかを把握し、敵の狙いを引きつけて味方を守るなど、状況に合わせた行動を行うための判断材料として便利だ。



仲間への指示

仲間の行動を大まかに制御できる

操作キャラクター以外の仲間は基本的にAIで自動的に行動するが、ある程度の指示も出せる。指示は、ターゲットした敵を全員で攻撃する「集中攻撃だ」、各自状況にあわせて動く「各自に任せる」、自分のもとに仲間を呼ぶ「みんな集まれ」の3種類。

戦闘不能の回復

パーティゲージの便利な特殊効果

操作キャラクターが戦闘不能になっても、パーティゲージがあれば、別の仲間が近寄ってきて、復活させてくれる。ただし、パーティゲージがなかったり、仲間全員が戦闘不能になっていると最後に立ち寄ったランドマークまで戻されてしまう。

期待 『ゼノブレイド』に期待するライター達の座談会

モノリスソフトの本気が感じられる ミステリアスな設定とやり込み系のシステムに注目

ライター A(以下、A):モノリスソフトのRPGはいつも熱いけど、今回は特に『ゼノ』の名前がついているだけあって、かなり気合が感じられるよな。

ライター B(以下、B):ここまで直球の本格派RPGは久しぶりかも。『ゼノサーガ』と直接的な関わりはないらしいけど、SF風の設定やメカ系の敵も多いから、いろいろと気になるところ。世界観は違っても、『ゼノ』シリーズならではの異質さは健在な感じだし。

ライター C(以下、C):オープンフィールドでリアルタイムでモンスターと戦闘していくスタイルって、一見するとMMORPGみたいよね!

A:モンスターのヘイト(敵対心)とか、感知タイプとか、MMORPGでおなじみの要素も多いから、人によっては遊びやすいシステムかもな。オレはMMORPG好きだから、画面を見ただけでなんとなくピンときたよ(笑)。

C:バトルも基本はオートアタックだから、じっくり考えながら戦えそう。アクションが苦手でも大丈夫そうね。

B:フィールドには、特定の条件で出現する巨大なモンスターもいるようですよ。そういうのを見つけて討伐する楽しさもありそうですね。あとは個人的に、フリークエストみたいなやり込み要素がたくさんあると嬉しいなあ。

A:システムは王道だが、世界観はかなり異質だよな。物語の舞台が朽ちた神の体の上なんて、なんだかすごく幻想的。設定は非常に深そうだ。

C:たしかに異質だけど、逆に王道的なファンタジーって印象もするわよ。自然が多いフィールドはとにかくキレイで、世界観にハマりそう♪

B:神剣に秘められた力や機神兵の目的とか、とにかく謎が多いのが気になりますね。神剣が効かない敵にどう立ち向かうのか? ドラマ部分にも注目ですね!



6月24日 Xbox 360版『モンスターハンター フロンティア オンライン』



自身で仲間と触れ合う喜び『MHF』を始めるならこの夏がベスト!

この夏、『MHF』がXbox 360で狩猟解禁！ 6月24日に発売されるパッケージは、2週間のオープンβテストに参加できる特典付き。そのテストを反映させた形で7月7日に有料サービス開始となる予定なので、パッケージは発売日に買っておくのがオススメだ。また、Xbox 360版では、専用の新サーバーにて一斉にスタートするため、すべてのプレイヤーが新米ハンターとしてプレイを開始することになる。初めてプレイする人にとってはまさにうってつけの環境といえる。

また、パソコン版『MHF』では約3年で11回もの大型バージョンアップが行われ、その間に登場した新モンスターは15体にもなる。それに伴い『MHF』オリジナルの武具も多数追加され、さまざまな武具を身に着けた個性豊かなハンター達が今日もメゼポルタ広場を賑わせている。ゲーム内でのイベントやコラボレーション企画などが頻繁に開催されるのもオンラインならでは。Xbox 360版独自の企画は果たしてあるのか？ どんどん楽しさが広がっていく『MHF』の勢いは止まらない!!

ONLINE GAME 『モンスターハンター フロンティア オンライン』の魅力

ハンターとしてモンスターを狩猟し、手に入れた素材で武器や防具を生産し鍛え上げ、その武具をもってさらに強大なモンスターを狩る。シンプルでありながら、多くのユーザーを夢中にさせている『モンスターハンター』。このシリーズ独自の魅力に加え、不特定多数のプレイヤー達と触れ合う楽しさをより味わえるのが、この『MHF』である。ここでは『MHF』のオンラインゲームとしての魅力を5つの要素に分けて解説。右ページ掲載の現役ユーザーの声にも注目だ。

協力



◀クエストの内容もモンスターの討伐方法も豊富な『MHF』では、仲間との協力が必要不可欠。役割を分担し、仲間がピンチになれば助け合う。討伐後にはハンター同士の間に見えない絆が生まれているはずだ。

出会い



◀見知らぬ者同士で狩猟し、解散するスタイルが多いなか、ときにはとても気の合う仲間に出会うこともあるだろう。クエスト中の成功も失敗も、すべてはプレイヤーの思い出として記憶に残っていく。

会話



◀キーボードなどを使って、ハンター同士で会話できるのも、本作の魅力のひとつ。定型文を登録することで、クエスト中でもとっさに意思を伝えられる。このライブ感はオンラインゲームならでは。

画面は開発中のものです ※:1 30日間は『モンスターハンター フロンティア オンライン ビギナーズパッケージ』付属の「利用クーポン」でプレイが可能です。以降のプレイには別途、30日間ごとに¥ 1,400（税込）~が必要となります。プレイ料金やその他サービスについてご不明な点はXbox 360版プロモーションサイト（http://xbox360.mh-frontier.jp/）をご覧下さい。
※:2 ゲームディスク必須／ハードディスク（空き容量4.0GB以上）必須





スタート!

MONSTER HUNTER FRONTIER
モンスターハンター フロンティア オンライン

人気オンラインゲームとして多くのハンターで賑わう『モンスターハンター フロンティア オンライン（以下、MHF）』がXbox 360で新たなスタートを切る。今回はオンラインならではの魅力を徹底解説!

モンスターハンター フロンティア オンライン

2010年6月24日発売	¥6,090(税込) ※:1	
Xbox 360 ジャンル	ACT(ハンティングアクション)	ACT
メーカー	カプコン	協力
備考	プレイ人数:オンライン専用(クエストの同時参加は1～4人) ※2	

実現



◀さまざまな武具が生産できるが、外見も性能も一級品の武具を生産するのは非常に困難である。同じ目的を持つ仲間達と協力し、武具を完成させたときの喜びは、プレイヤーをさらなる狩猟の高みへと導いていく。

進化



◀『MHF』は大型アップデート毎にオリジナル要素を追加している。大討伐クエスト「大厳竜ラヴィエンテ」は最大32人が一丸となって挑むという新しい試みのクエストだ。今後の展開にも目が離せない!

ライターI(♀)の『MHF』のココが好き!

パソコン版をβテストから始めてみて

パソコン版のベータテストが始まった頃っていろんなオンラインゲームがサービスを開始した時期でした。元々オンラインゲームが大好きで、とあるゲームでは、レアなモンスターが出現する時間に合わせてアルバイトのシフトを組んでいたこともあるほどでした。ただ、仲間とプレイする楽しさの反面、なんか義務感とか時間の拘束がツライな、とも感じていました。そんなときに出会ったのがこの『MHF』！　このオンラインゲームは、私がかすかに感じていたジレンマをふき飛ばしてくれました。しかも、当人初めての『モンスターハンター』。それまでは、ACTニガテだし、血も出るし、女の子キャラもたくましくてちょっと……って感じだったんですがプレイすると変わるものです。はじめは武器の扱いがわからないので、たどたどしくモスを狩ってみたりするんですけど、調子にのってイャンクックに挑戦すると返り討ちにあったりしていました。でもそれを繰り返すなかで確実にコツをつかむ瞬間があるんです。狩れないと感じたモンスターも、武具は同じままで狩れてしまうときがくるんです。その達成感がたまらなくて、すっかりハマりました。

『MHF』を始めて1番驚いたのは短時間で遊べるオンラインゲームだったこと。サーバーには万単位のハンターが活動していますが、目的別に3つの区に分かれています。同じ目的を持つハンターが集まりやすいので、パーティも組みやすい！　4人1組で狩猟するスタイルなので3人集めれば即出発できるのもイイ。夜中でも人手不足に困ったことはないですよ。あとは時間があれば、お友達と気兼ねなく2人でじっくり時間をかけてモンスターを狩猟するといった遊び方もよくやってます。バージョンアップで新たなコンテンツが続々と追加されるのもオンラインならでは。先日、初めて32人で狩猟する「大厳竜ラヴィエンテ」に挑戦しましたがモンスターの大きさに圧巻されたし、クエストの仕組みも今までにない形でビックリ！

サービス開始から3年経った現在でも新鮮な気持ちで狩猟できるっていうのは、スゴすぎだと思います。

Xbox 360版もやっぱりキニナル!

パソコン版の現役ユーザーながら、ただ今Xbox 360版でのプレイを本気で検討中です。というのも、我が家にある42インチのテレビで美麗な『モンスターハンター』ができたらそれはもうたまらないなと！　ハードディスク搭載のXbox 360をHDMIで繋げばかなりの高解像度でプレイできるんじゃないかと期待してます。現在でも、オンラインゲーム用に組んだパソコンと24インチモニタでプレイしている環境なので十分といえば十分ですが、解像度とモニタの大きさでやはり"迫力"が変わってきます。私の周りには『MHF』がやりたくてもパソコンのスペックが足りなくて涙をのんだ友人も多くいたので、スペックに左右されずに快適に楽しめるXbox 360版は相当いいのではないでしょうか。Xbox 360版はどのように展開していくか謎に包まれたままですが、独自のクエストや装備があったりしたらいいなぁとワクワクです！

どんなライフスタイルでもプレイOK!

30分あったら!

寝る前にひと狩りも可能!

よっぽど格上のモンスターでなければ、クエストメンバー募集からクエスト終了まで30分あれば終わります。夜に歯を磨きながら募集を眺めてひと狩りに参加したり、朝早く起きて素材だけ集めたりといったプレイもできちゃいます。時間のない社会人でもしっかり楽しめるかと！

1時間あったら!

的を絞って連続狩猟!

生産したい武器や防具があったら的を絞って一気に集めてしまいましょう！　猟団員に手伝ってもらうのもいいし、同じ目的の人を募集して繰り返し狩猟するのもオススメ。1時間あれば3回は狩猟できるかも。クエストに失敗しても時間のロスが気にならないのがいいトコロです。

2時間あったら!

配信クエストを楽しむ!!

週変わりで配信される期間限定クエストは普段なかなか狩猟できないモンスターや、お得なクエストが受注できるチャンス。さらに季節毎のイベントクエストでは、カワイイ＆ユニークな武具が生産できるので絶対手に入れたい！　フレンドと協力すれば1日で入手できるかも？

休日になったら!

フレンドとチャットする!

当然、時間の許すかぎり何度も狩猟に挑めます！　ちょっと疲れたなと思ったらフレンドとチャットでおしゃべりするのもアリだし、気になる募集だけ参加してみるなんて気楽なプレイもOK。どんなライフスタイルを送っていても、『MHF』の楽しさを体験できるハズ。



出会い生まれていく幾重もの絆

『MHF』へログイン

『MHF』をプレイするにはソフト、ハードディスク搭載のXbox 360、テレビ、インターネット環境の4つが必要。高画質を楽しむならHD対応テレビで。

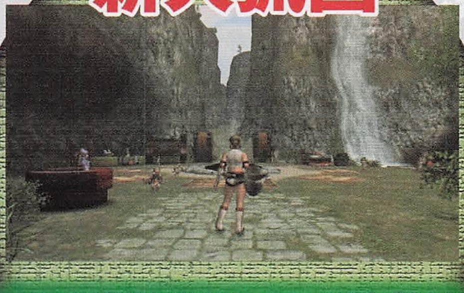
ココにコミュニケーション!
アピールマークでさらに親しく!

メニューで自分がアピールしておきたい内容をアイコンで表示し、周囲のハンター達に知らせよう。自分と同じアイコンを表示しているハンターがいた場合、そのアイコンが点滅するようになっている。これをきっかけにそのハンターとコミュニケーションをとれば、同じ目的を持つ仲間として猟団に誘ったり、一緒にクエストに出かけたりできるというわけだ。



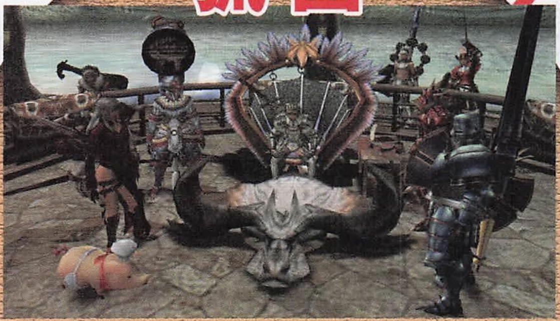
▲「猟団員募集中！」と設定すると、他のハンターが設定した「猟団参加希望！」のアイコンが点滅。

かけだしハンターが集う
新人猟団



ゲームを始めたばかりのハンターが集う「狩人キャンプ」。そこでは新人猟団に参加し、ともに狩りの基本を学んだり、雑談をしながら絆を深められるようになっている。クエストを重ね、卒業証書を受けとったらメインのメゼポルタ広場で狩猟生活開始だ。

協力し、助け合う
猟団



猟団とは複数のハンター達と組むチーム。専用チャットで団員全員と同時に会話できるのが魅力だ。猟団にはランクが設けられ、条件を満たすと定員や施設が拡張していく。育む喜びがそこにある。

猟団でできること

アイテムが共有できる

団員なら誰でもアイテムの出し入れができる共有アイテムBOX。コストがかかるガンナーをメインにしている猟団員のために、銃弾などの消耗品を入れて助け合おう。

専用のクエストに挑める

猟団ランクが上がると猟団部屋に羽根ペンネコが現れ、団員のみが受けられるクエストが受注可能。力を合わせてモンスターを狩猟すれば、絆はさらに深まっていく。

専用のショップが利用可能

猟団ショップでも商品を買うことができる。珍しい商品が並んでいる場合もあるうえに、店主から無料でアイテムがもらえる嬉しいサービスもあるようだ。

狩人祭に参加できる

各サーバー内の猟団が紅竜組と蒼竜組に分かれて行う多人数参加型イベント。勝敗によってもらえる褒賞に違いがあり、勝利した組の猟団は豪華な褒賞が授与される。



◀猟団専用のクエストの報酬で作れる防具。鍛え上げていくとコムラダシリーズへと進化。







猟団内でプーギーが飼える

猟団ランクが上がると、猟団部屋でプーギーが飼えるようになる。やってきたプーギーには名前を自由につけられるほか、服を着せてあげることもできる。好みの食事をあげて喜ばせると、ほかにはない便利な効果を持ったブーブースキルを発動。このスキルは、発動させたハンターがログアウトするまで有効なのでログインしたら必ず発動させたい。

●ブーブースキルの効果（代表例）

ブーブースキル名	スキル効果
ブーブー体術	回避行動とガード時のスタミナ消費量が減る
ブーブー異常攻撃術	武器の属性値（毒・麻痺・睡眠）が上昇する
ブーブー報酬術	クエストの報酬が一定確率で増える

『MHF』の世界で紡がれていく物語

パソコン版では1つのサーバーで万単位のハンターが活動している『MHF』。狩りの拠点となるメゼポルタ広場には最大100人ものハンターが一同に会し、クエストの募集がひっきりなしに行われている。新米ハンターとして『MHF』の世界に降り立ったその日から、数えきれないほど多くのハンターと出会うことになる。一期一会の狩猟だが、そこで生まれた絆が新たな狩猟へと導くキッカケを与えてくれることもあるだろう。ここでは、ハンター達が『MHF』の世界でどのように過ごしていくのか、順を追って解説していく。

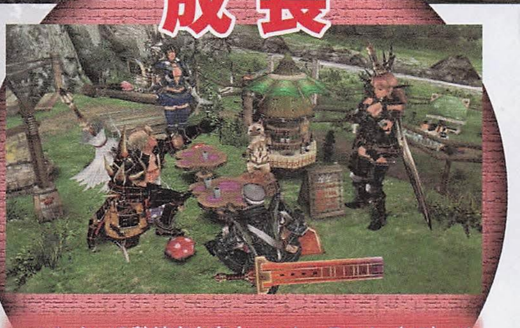


メゼポルタ広場のガイドがマイハウスへやってくる!

普段はメゼポルタで受付や店番をしているガイド達が、ハンターを訪ねてマイハウスにやってくることがある。普段はカウンター越しでしか話せない彼女達だが、「もうしばらくお邪魔させてもらいますね。ふふふ」なんて話しかけられることも。まめに話しかけていると何かいいことが……？



時間をかけ楽しむ 成長



ハンターの熟練度を表すハンターランク（HR）が上がってくると、上位のクエストが受注可能になるのはもちろん、ハンターの生活や能力も豊かなものになる。HR51以上で利用できる施設「マイトレ」は、狩猟生活をよりスムーズにしてくれることだろう。

マイトレでできること

施設の経営ができる



アイルー広場では店を設置してアイルーを雇える。設置できる店は、雑貨屋、調合屋、飲み屋、服屋、冒険屋の5種類。各店の売り上げはハンターが受けとることができるようになっている。

プーギーの育成ができる



マイトレで飼えるプーギーは、クエスト中にさまざまな効果でハンターをサポートしてくれる。プーギー服に付いたスキルスロットは、ハンターの武具に付いたスキルスロットと同等に利用可能。

管理人とのイベント



ギルドから派遣された三姉妹。仲よくなるとさまざまなイベントが発生していく。



プーギーとクエストへ！

ココにコミュニケーション！ ほかのハンターのマイ施設へGO!

『MHF』ではフレンド同士であればほかのハンターのマイ施設に自由に訪問できる。仲間がどんな風にマイ施設をカスタイマイズしているのか見に行ってみよう。マイハウスでは、訪問先のハンターの称号や狩猟したモンスターのハント歴などを閲覧することもできる。

攻撃の新スタイル

幾多の困難と試練を乗り越えHR500を迎えたとき、ハンターは新しい攻撃のスタイルを身につけることになる。入力を続ける限り左右に振り続けることができるハンマーの新スタイルは、モンスターをめまい状態にしやすくなる。大剣ではガードの反動を生かし、カウンターで反撃できるようになる。新スタイルは全11種の武器すべてに存在。見慣れた武器から繰り出す新モーションの攻撃は、周囲のハンター達の目を釘付けにするはずだ。



▲跳び上がり空中で斬りつける攻撃。弓でモンスターの尻尾の切断も可能か。

「通り名称号」で自己アピール

一定の条件でモンスターを狩猟すると「通り名称号」を獲得することができる。これはハンターの名前の上に表示されるもので、条件によって取得できる「通り名称号」はさまざま。同じ猟団員のメンバーでクエストに行くことで「通り名称号スキル」が発動することもあるようだ。

通り名称号の一例
- プーギー大好き
- 黄金の
- 噂の凄腕猟団長
- 先生的存在
- 雪山の牙
- 疾風の剣聖



◀ユニーク系からスタイリッシュ系まで数多くの通り名称号が存在する。

コーディネイトを楽しめる個人施設

狩猟生活という観点を重視している『MHF』では、ハンターの個人施設も充実。ハンターの家となるマイハウスでは、アイテムや武具の管理をしたり装備の変更が可能。最初は小さく質素な家だが、改築用のアイテムを購入すれば内装も豪華な立派な家となる。改築するたびにアイテムボックスの容量が増え、クエストに向かう前の食事を仲間達ととれるようになるので改築しておいて損はない。さらに、マイハウスの隣にはマイギャラリーを併設。家具屋で購入した家具を設置してコーディネートが楽しめる。家具は狩猟中に獲得した素材からも生産でき、特にオシャレなデザインの家具や特殊な家具は生産で入手できることが多い。なお、コーディネートした部屋はギャラリー大会でセンスを評価してもらえる。好評価を得ると貴重なアイテムや素材をゲットできることも。レイアウトも細かく設定できるので自分好みの部屋に仕上げよう。

マイギャラリー



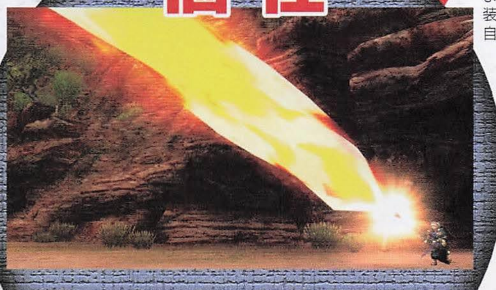
◀レイアウトしだいでプレイヤーの好みに合わせた部屋に仕上げることも可能。

マイハウス



▶マイハウスを3段階目まで改築すると、部屋の内装までもが自分好みのものに変更できる。さらに内装に関しても、家具ごとに別のものに改装できる。自分だけの個性的な家を創りあげよう。

確立されてゆく 個性



やり込んでいくほどにハンターの個性が際立っていくのが『MHF』。特殊な外見や性能を持った剛種武器、種類豊富な通り名称号、自分好みに飾れる個人施設など、実益だけでなく自己アピール的な楽しみ方もオンラインならではの大きな魅力といえる。



スキルに縛られない個性的な武具

上級のハンターになると、強力な「SP防具」が生産可能に。SP防具のみに装着できる「SP装飾品」を組み合わせれば、装飾品1つだけでスキルが発動する。序盤は防具が持つ能力を組み合わせてスキルを発動させることが多いが、経験を積めば自分好みの装備で自由にスキルを発動させることも可能！



◀バージョンアップで追加される防具は種類が豊富。コラボレーション企画で入手できる防具には変わった外見のものが多いので要チェック。



全国一のハンターを決める公式狩猟大会

定期的に開催される公式狩猟大会でハンターとしての腕を試そう！　モンスターを狩猟するタイムを競う韋駄天杯では、1人で挑戦するものと猟団員と一緒に挑戦するものがある。ほかにも、釣った魚のサイズで勝負する巨大魚杯も開催され、上位入賞者にはオリジナルの武具や素材が与えられる。





◀巨大な扇子のようなものを持つ兵士達。宗麟の指示のもと、不思議な攻撃が繰り出されていく。

▼武勇に優れるパワータイプの宗茂は、敵の攻撃にも物怖じすることなく突撃してくるようだ。

超個性的な技がプレイヤーを襲う!!

2人の新敵武将&バトルシステムに刮目せよ!

強烈な個性を放つ武将達が決戦の地「関ヶ原」に集うなか、新たに2人の敵武将がプレイヤーの前に立ちはだかる！　その者達はシリーズのファンにとってはなじみ深い、あの“ザビー教”信者ということで、「関ヶ原」の戦いとはまた異なる波乱の展開（笑）は必至だろう。

みなさーん！ザビー教の時間ですよ

頼りになるのは手前のみ…お相手しましょう！

敵武将

おおともそうりん

大友宗麟

声:杉山紀彰　武器:駆動国崩し

怪しい宗教“ザビー教”の布教に熱心な大友家の若き当主。世の情勢など微塵も気にせず、九州にザビー教大国を築こうとしており、周囲を混乱の渦へと巻き込む。



◀目玉の部分から大砲が放たれ、プレイヤーの行く手をさえぎる。

愛を説く強烈な敵

宗麟が心酔する“ザビー様”とは?

シリーズ1作目から登場する、ザビー教の開祖。巨体から繰り出す怪力攻撃やトリッキーな動きが特徴で、怪しい発言も相まって人気も高い。その後の足取りは不明だが、宗麟が心酔していることから、その教えがいまだ健在なことは確かだろう。過去、毛利元就や島津義弘が信者になったこともあり、今度はどの武将が熱を上げるのかにも期待が高まる。

ザビー

「愛ミナギル」を合言葉とする怪しい宗教“ザビー教”の開祖。熱狂的な信者達が、全国に数多く存在するようだ。

▼宗麟が乗るカラクリ兵器は、彼が敬愛するザビー様の顔を模して造られている。



ザビー様への愛が止まらない!!



大友宗麟の思い出♥

▲宗麟&ザビー様の肖像画を発見！　どうやら忠義に厚い宗茂は、この上を通れないようだ。

敵武将

たちばなむねしげ

立花宗茂

声:稲田 徹　武器:雷切

大友家に仕える武将で“西の宗茂”と呼ばれるほどの実力の持ち主。ワガママな宗麟に振り回されがちだが“主に仕えてこそが道”だと信じ、強い意志をつらぬく。



◀宗茂は“戦国最強”の異名を持つ、島津義弘や本多忠勝と並び称される。

※ザビーのイラストは『戦国BASARA バトルヒーローズ』より。

Battle System バトルを優位に進める3つのシステムに注目!!

其ノ壱 固有技がレベルアップ!

合戦に勝つと、プレイヤーは戦績に応じた経験値を入手できる。経験値が一定値までたまると、プレイヤー武将のレベルがアップ。これにより固有技のレベルが上昇したり、新たな固有技を覚えたりすることも。固有技のレベルが上がると、攻撃力の上昇のほか技自体の性能もアップする。



◀拳を思い切り地面へ叩きつける技。衝撃波により、周囲の敵は吹き飛ばされる。



▶衝撃波がしだいに大きくなり、拳を打ち付けた地面にも亀裂が入るように!!

▼レベルが上がることで力を溜められるようになり、攻撃範囲もグッと広がった。



其ノ弐 固有技の上をいく超絶技“固有奥義”が熱い!!



本作には、固有技のさらに上をいく超ド派手で強力な新しい必殺技“固有奥義”が登場！　この技はプレイヤー武将のレベルによって、各キャラ最大３つまで取得できる。合戦前に１つだけ装備できるので、それぞれの合戦に合わせて技を変更して戦に挑もう！

◀本多忠勝から槍を借り、遠方の敵を一掃する技。

其ノ参 固有技の組み合わせしだいで驚愕のコンボに!!

合戦では、４つの固有技＋１つの固有奥義を装備できる。これによりシリーズ史上最多となる技の組み合わせが可能となり、今まで以上にコンボがつながりやすくなった。通常技の連続攻撃と追撃可能な固有技の組み合わせがコンボのポイント。複数の固有技を組み込んでコンボを決めよう。





▲家康の通常技は８回まで連続でつながるが、7回で止めて……。

◀間を置かずに別の固有技を繰り出せば、コンボは途切れることなく続いていく。

“ザビー教”の出陣デース!!

シリーズのファンなら泣いて喜ぶ続報が到着!
愛を力強く説く、あの“ザビー教”の信者が敵武将として登場することが判明!!　愛ミナギル!!

戦国BASARA3



戦国BASARA3

2010年7月29日発売	¥6,990(税込)		
PS3	ジャンル	ACT(スタイリッシュ英雄(HERO)アクション)	ACT
	メーカー	カプコン	
	備　考	プレイ人数:1～2人	
2010年7月29日発売	¥5,990(税込)		
Wii	ジャンル	ACT(スタイリッシュ英雄(HERO)アクション)	ACT
	メーカー	カプコン	
	備　考	プレイ人数:1～2人	

Report バサラ祭2010～春の陣～

『3』の魅力が詰まったオンリーイベント

5月2日に行われた「バサラ祭2010～春の陣～」。「3」に出演する豪華声優陣による生アフレコやゲーム紹介など、ファンにはたまらない企画が盛りだくさんでした！

詳細はP.214へ!

1

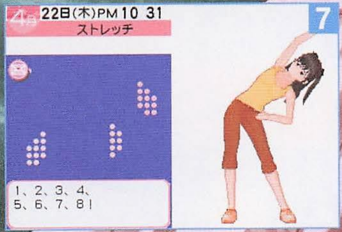

2

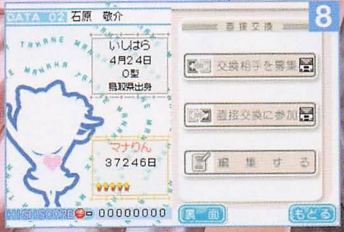

3

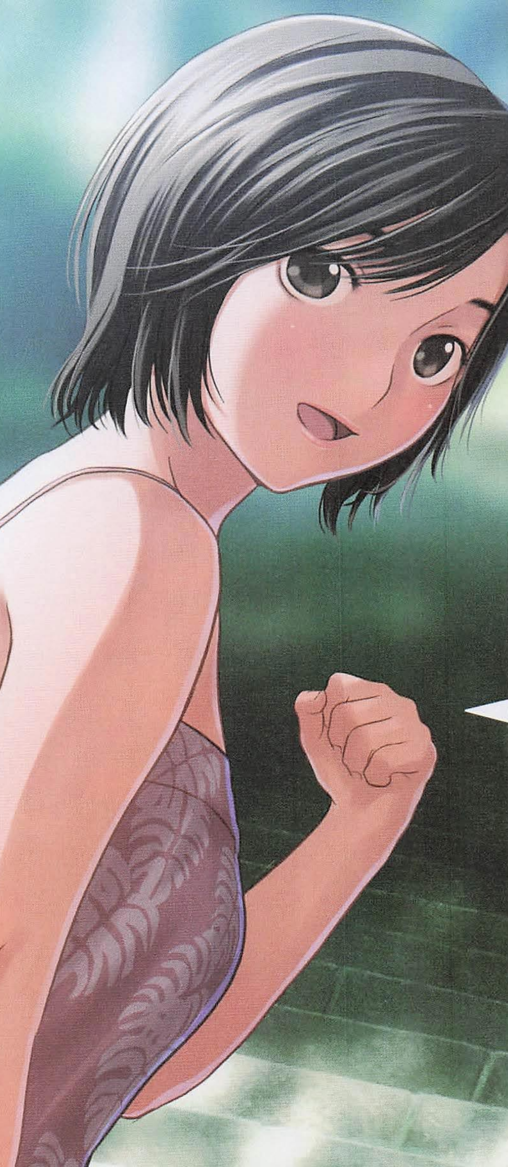

4


5


6


7


8




今月のMy彼女

マナカ

学　年：高校2年生
血液型：A型
誕生日：10月5日
星　座：てんびん座
好きなもの：
お菓子作り、
ピアノ

お父さんはお医者さんという箱入り娘のマナカちゃん。今年の夏は大胆に、髪をバッサリ切ってイメチェン！

周りを気にしてぎこちない笑顔しか浮かべられなかったマナカ…。でも、今では真夏の太陽みたいに輝いているね！　僕もキミの笑顔に誘われて笑顔になっちゃうよ。

ラブプラス＋			
2010年6月24日発売	通常版:¥4,800(税込)／DSi LL本体同梱版:価格未定		
DS	ジャンル	ETC(コミュニケーション)	恋愛
	メーカー	KONAMI	実用
	備　考	プレイ人数:1人用(通信時は最大3人)	

2010年6月24日 恋愛はさらに加速する！

1 2 テニス部の合宿が中止になり、残念がるマナカ。そんなとき、たまたま懸賞で熱海旅行を当てていた主人公は彼女を誘ってみると……。なんと、まさかのOKが！　しかも当日、待ち合わせの駅へ行ってみると、この日のためにイメージチェンジした彼女の姿が！　いきなりこんなサプライズを用意してるなんて、惚れ直してもいいってこと？　このように『ラブプラス＋』では4シーズンごとに彼女との熱海1泊旅行イベントが発生することがある。旅行当日は「ホテル大野屋」や「お宮の松」といった実在のスポットをめぐることが可能。ちなみに、行程は旅行前・旅行中に選んだ選択肢やパラメーターによって多彩に変化していく。そして夜は……2人で布団を並べて一緒に眠る「お休みモード」に突入！　さすがに彼女もこの状況にテンションが上がっているらしく、「もっとそっち行っちゃだめかな？」とか「私があっためってあげよっか？」など、普段の何倍も積極的な発言をしてくるのだ。隣の布団で自分の彼女にこんなことを言われて興奮しない男などいないだろう。

3 全国に設置されているDSステーションにアクセスすることで、「ご当地カプセル」に挑戦できる。これは、挑戦した都道府県それぞれにゆかりのあるコスプレをした彼女の「ご当地キャラ」をゲットできるというもの。各県には数体のご当地キャラが存在するが、何が出るかはランダムで、なかにはなかなかお目にかかれないレアなものも！　ちなみに、同じものが被った場合はそのキャラクターがレベルアップ！　モーションが追加されたり、説明文にボイスが付いたりといった嬉しいご褒美が待っている。ご当地キャラは通信で交換することもできるので、名刺交換（後述）とあわせて試してみては？

4「ラブプラスモード」では、名作落ち物パズル「もえろ！対戦ぱずるだま」をプレイすることが可能に！　しかも、キャラクターは3人の彼女達だけでなく、『ランブルローズ』からディキシー・クレメッツ、『クイズマジックアカデミー7』からシャロンとメディア、『ポップンミュージック』からミミ&ニャミなど、KONAMIの歴代美少女が続々登場し、対戦を盛り上げてくれるのだ！　また、超絶難易度を誇る隠しキャラクターもいるとのこと。『ぱずるだま』でコナミの美少女といえば……!?

5 6『ラブプラス＋』では、彼女との絆を深めるイベントが数多く用意されている。その1つがケンカ。前作でも彼女の機嫌が悪くなってしまうことはあったが、ここまで露骨なケンカにまで発展することはなかった。お別れになることはないが、彼女に「わかってくれないなら、いい……」とそっぽを向かれてしまうのは、かなり男としてダメージが大きいハズ。しかし、仲直りをしたあとは、これもまたいい思い出に。「好き」だけでは語れない、より本物の恋愛に近づいたといえるだろう。

ラブプラス+
LOVEPLUS PLUS

「ご当地キャラ」を集めよう!
全国各地のDSステーションでご当地カプセルにチャレンジ!!

『ぱずるだま』ブーム再到来!?
KONAMIの人気キャラクターが続々とゲスト参戦!!

もう一歩進んだ彼氏彼女になる!
ケンカをしない恋人なんてウソ? 恋愛のスパイス
彼氏と一緒に楽しく痩せられる㊙ダイエット術
名刺交換で彼女自慢。これが2010年型彼氏のスタンダード

今年の夏は彼氏と一緒に「熱海」へ!!
古いのが逆に新しい? プチ旅行で楽しむ熱海



DSi LL

彼氏におねだりしちゃう?

ラブプラス+"マナカデラックス"

9

熱愛宣言

高嶺 愛花
MANAKA TAKANE

お父さんにはナイショ! 彼氏とのお泊りデート計画中!?

7「ラブプラスモード」には、「もえろ!対戦ぱずるだま」以外にも、「ラブフィットネス」というもう1つの目玉コンテンツが追加されている。これは彼女と一緒にストレッチや筋トレをすることができるという、実用系のモード。すでに、現実の時間とリンクしている『ラブプラス』をプレイすることで、規則正しい生活を送れるようになったという彼氏諸君も多いと思うが、このモードと併用することで、さらなる健康生活を送れること間違いなし! 具体的なレッスンは「いっしょにストレッチ」「いっしょに腕立て」「いっしょに腹筋」という3種類で、"○回○セット"といったようにプランを細かく設定することもできる。彼女にカッコイイところを見せようと無理をせず、自分の体力に合ったプランを選ぼう。そして、トレーニングすれば当然、汗をかくわけだが……。なんと、トレーニング後、汗を落とすため、彼女がシャワーを浴びに!? 脳内を駆けめぐる妄想がもたらす緊張と興奮で、こちらはもうひと汗かいてしまいそうだが、それもまた青春であろう。

8ほかの彼氏達と名刺交換が可能に! 名刺には、彼女とどう呼び合っているか、お付き合い期間、親密度の称号などが表示され、2人の仲が一目瞭然。レイアウトも豊富で、プリティなものからモダンなものまで、その数は1キャラにつき50種類以上! 名刺に表示する項目はON/OFFを選択できるほか、名刺専用のニックネームを設定できるのも嬉しいポイント。本名での名刺交換は恥ずかしいという人もこれで安心だ。ちなみに、DSを2台所持していれば、前作からのデータを引き継ぐことが可能で、彼女との親密度が高いほど、引き継ぎ時のボーナスは多くなる。ボーナスはご当地キャラがもらえたり、販促イラストなどのギャラリーが増えたりといいことづくし!

9それぞれの彼女をあしらったデザインのDSi LLを同梱した、『ラブプラス+"マナカデラックス"』『ラブプラス+"リンコデラックス"』『ラブプラス+"ネネデラックス"』がソフトと同日に発売される。前作からのデータ引継ぎ用にDSをもう1台買おうと考えている人は、これを検討してみては?

※画面は開発中のものです。

SD世代よ、あの懐かしい時代(とき)を思い出せ!!

1980年台後半に登場してから、少年達の心をつかみ続けてきたSDガンダム。それを題材にしたSLG『ガシャポン戦士』最新作の発売を記念して、SDガンダム好きのライター＆編集が、若かりし頃の数々の思い出を熱く語る!!

SDガンダム ガシャポンウォーズ
GASHAPONWARS

SDガンダム ガシャポンウォーズ			
2010年6月24日発売	通常版:¥3,990(税込)／クラシックコントローラPRO(クロ)パック:¥5,775(税込)		
Wii	ジャンル	SLG(アクション&シミュレーション)	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	戦略
	備考	プレイ人数:1～4人	対戦

A・RPG風の新モードを加えた『ガシャポンウォーズ』が再出撃!

2005年に発売されたGC版『SDガンダム ガシャポンウォーズ』のゲーム性はそのままに、A・RPG風のゲームが楽しめる「気ままにダンジョン」モードが追加されている本作。総勢150種類以上のユニットが登場し、ところ狭しとバトルを繰り広げる！



▶シンプルな操作で、奥深いバトルが楽しめる。マルチプレイなら楽しさはさらに広がる!!

Check! SDガンダムってそもそも何?

“SDガンダム”とは、「ガンダム」シリーズのMSやMAを2頭身くらいの大きさにデフォルメしたキャラクターのこと。1985年にバンダイが発売したガシャポン（カプセルの中に入った玩具）の「ガシャポン戦士シリーズ SDガンダムワールド」に端を発する。一時期は、ガチャポンと名付けられていたこともある。その後アニメやゲームにも登場し、一風変わったSDガンダムなども生み出した。



◀SDガンダムは作品や時代によって体型が徐々に変化している。最近のSDガンダムは初期の頃よりも足が長くなり、少し頭身が上がっている。

こんなSDガンダムも本作に登場!!



ナイトガンダム

◀西洋の甲冑をまとったSDガンダム。ナイトソードを装備しており、背中には電磁スピアを背負っている。

武者ガンダム

▶和風の鎧を装着しているSDガンダムで、太刀やナギナタ、大筒といった武器を装備している。実は乗り物に酔いやすい体質。

緊急座談会

SD世代のライター&編集が4人対戦プレイでSD魂(スピリッツ)を再燃!

ライターA（以下、A）：今日は、いわゆるSD世代という人達に集まってもらい、当時のSDガンダムの思い出や、『ガシャポン戦士』シリーズについてなんでも語っていただければと思います！
編集C（以下、C）：SD世代って？
ライターB（以下、B）：SDガンダムが生まれた‘80年代後半から大きなブームとなっていた‘90年台に小中学生だった人達のことかと。ちなみにボクはドンピシャ。
編集D（以下、D）：つまり、20代後半～30代中盤のことでいいわけね。
A：そういうことです。いきなりは思い出を語れない人もいると思うので、まずはここにいる誰もが遊んだことがあるであろう、『カプセル戦記』（FC）をプレイして何か思い出してください。
C：うおお、めちゃくちゃ懐かしい!! もう20年近くプレイしていない気がするけど、なんとなく覚えてる!!
D：この作品の時代には、すでにガンダムやザクのアイコン（マス目に表示される四角い画像）が完成されてたのね。以前に『Gジェネレーション』シリーズや『スーパーロボット対戦』シリーズで同じタイプのアイコンを見たことあるよ!!
B：『カプセル戦記』は、よく友達の家でプレイしてたわー。とりあえずゲルググやドライセンを作っておけば、バトルでは安泰みたいな（笑）。
C：そうそう、ビームナギナタ強すぎ（笑）。自機の全方向に向けてナギナタを回転させるから、相手から逃げながらでも攻撃できたんだよね。
A：あと、カートリッジだからロード時間はないけれど、敵COMの思考時間はそれなりに長かったような……。
B：そうそう。だけど、第1作の『スクランブルウォーズ』（FCディスクシステム）と比べたら雲泥の差で、『カプセル戦記』のほうがかなり早いよ。1作目はディスクシステムだから時間がかかるのはしょうがないとはいえ、COM戦で1ターン1時間とか2時間かかると、やっぱりきついわ……。
A：では3作目、『英雄戦記』（FC）はどうですか？
C：ACTパートがなくなって、SLGオンリーになったのが、よくも悪くも劇的だった。
B：武者ガンダムやナイトガンダムが登場するシナリオをプレイできたのも特徴ですね。



▲最新作『ガシャポンウォーズ』では、MSのサイズ差が表現されている。バトルフィールドは40種類以上ある。

A：そうそう。SD「戦国伝」「SDガンダム外伝」のシナリオが好きだった。『英雄戦記』で初めて、SLGというジャンルをまじめにプレイした気がします。
D：前作のような“みんなでわいわい対戦”というタイプではなかったけれど、このような1人でじっくりやり込むことができるタイプもおもしろかった。

当時のクラスには見えない派閥が!?

A：僕らは出身こそ違うとはいえ、同じようにSDガンダムにハマっていた世代。だから、SDガンダムに関するエピソードも似たようなものがあると思うのですが、いかがですか？
D：それだったらまずは「コロコロ」派と「ボンボン」派の派閥争いでしょう（笑）。どちらの雑誌を読んでいたかによって、大きく好みが違っていたように思う。
C：そうですよね（笑）。SDガンダムなどのキャラクターものに夢中になっていた場合は「ボンボン」で、ミニ四駆やビックリマンに夢中になっていた場合は「コロコロ」みたいな雰囲気がありました。
D：たいていの家庭はどちらかの雑誌しか買ってもらえないから、どの派閥に入るかが結構必死。でも、兄弟がいる家庭とかは両方買ってもらえることもあって、派閥争いには無関心だったりする（笑）。
B：それに、たとえ同じSDガンダムに夢中になっていても、そのなかでさらに派閥が分かれましたよね。
A：ナイトガンダムやGアームズ系が充実していた組み立て式玩具の「元祖SDガンダム」派と、武者系が充実していたプラモデルの「BB戦士」派に分かれましたね。もちろん両方のシリーズを欲しいのは当たり前だけど、それは無理な話でした。だから、どちらのシリーズを集めていくかというのも、当時は結構悩んでいましたね。ちなみにボクは、模型店が家の近くにあったため、自然とBB戦士派に流れました。
C：あと、SDガンダムは「ガンダム」シリーズの作品の枠にとらわれることがほとんどないですし、武者やナ

座談会参加メンバー

参加メンバー1 ライターA
幼少期から今に至るまでSDガンダムに夢中のライター。武者やナイトが好き。

参加メンバー2 ライターB
BB戦士よりも元祖派のライター。SDガンダムが好きな理由は人間じゃないからだとか。

参加メンバー3 編集C
SDガンダムはメンコで知った編集者。友達と気軽に対戦できた『カプセル戦記』が好き。

参加メンバー4 編集D
小学生時代、どの雑誌を読むかで派閥争いを続けてきた。もちろん雑誌はボンボン派。

SDガンダム豆知識1
SD世代を刺激するフィギュア「SDX」シリーズ。これは、元祖SDガンダムの発売から20年がたった2008年12月に第1弾が発売されたバンダイの新ブランドだ。「騎士ガンダム（烈伝版）」を皮切りに、「スペリオルガンダム」や「マスクコマンダー」といった、SD世代に人気のある商品が続々とリリースされている。その最新作は「法術士ニューガンダム」。魔法のエフェクトパーツが同梱されており、カードダスのイメージがそのまま立体化されている。（さく）



SDガンダムシリーズと『ガシャポン戦士』シリーズの歴史をおさらい!

源流である、FCの『ガチャポン戦士』5作品のほか、アニメやガンプラとなった歴史をおさらい!

SDガンダム&『ガシャポン戦士』シリーズ年表

1985.06	ガシャポンで「ガシャポン戦士シリーズ SDガンダムワールド」第1弾発売
1987	プラモデル「SDガンダム BB戦士」シリーズ発売
1987.11.20	『SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ』(FCD)発売
1988	映画「機動戦士SDガンダム」公開(同時上映「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」)
1988.12	プラモデル「元祖SDガンダム」シリーズ発売
1989	カードダス「SDガンダム外伝 ジークジオン編」発売
1989.03.03	『SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ マップコレクション』(FCD)発売
1989.03.03	『SDガンダムワールド ガチャポン戦士2 カプセル戦記』(FC)発売
1990.12.22	『SDガンダムワールド ガチャポン戦士3 英雄戦記』(FC)発売
1991.03	映画「武者・騎士・コマンド SDガンダム緊急出撃」公開(同時上映「機動戦士ガンダム F91」)
1991.12.21	『SDガンダムワールド ガチャポン戦士4 ニュータイプストーリー』(FC)発売
1992.09.18	『スーパーガチャポンワールド SDガンダムX』(SFC)
1992.12.21	『SDガンダムワールド ガチャポン戦士5 BATTLE OF UNIVERSAL CENTURY』(FC)発売
1998.08.06	『SDガンダム Gジェネレーション』(PS)発売
1999.12.29	『SDガンダム ガシャポン戦記 Episode One』(WS)発売
2004.01.07	TVアニメ「SDガンダムフォース」放送開始
2005.12.01	『SDガンダム ガシャポンウォーズ』(GC)発売
2007.06	プラモデル「SDガンダム BB戦士 NO.300 劉備ガンダム」発売
2010.04.03	TVアニメ「SDガンダム三国伝 Brave Battle Warriors」放送開始
2010.06.24	『SDガンダム ガシャポンウォーズ』(Wii)発売

SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ
1987年/FCディスクシステム

ユニットの性能差の表現方法がおもしろかった

ビームライフル系とバズーカ系で弾速が異なること、ビームナギナタが接近戦で強力なこと、ユニットの移動速度に差があること、COMの思考時間が長いことに当時驚いた。（野村）

SDガンダムワールド ガチャポン戦士2 カプセル戦記
1989年/FC、MSX

ROMカセットになっていろいろパワーアップ!

登場ユニット数や1ターンで動かせるユニット数の増加、思考時間の短縮、A・Bボタンの同時押しによる攻撃の追加など各所が進化。地上専用MSが宇宙でも使えるなど、ゆる～いところも懐かしい。思い出のユニットは、ビームナギナタ好きの私が愛用していたドライセンと、超強力なクィン・マンサ。後者は友達との対戦で終盤に量産した記憶が残る。（野村）



SDガンダムワールド ガチャポン戦士3 英雄戦記
1990年/FC

ついに武者&ナイトガンダムのシナリオが!

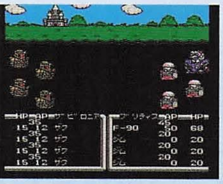
SDガンダムファン的な一番のトピックは、武者ガンダムとナイトガンダムのシナリオが登場したこと。戦闘がアクションからコマンド戦闘になったのには戸惑ったが、この作品が登場しただけで大満足。戦闘時の音楽も超カッコイイ！（さく）



SDガンダムワールド ガチャポン戦士4 ニュータイプストーリー
1991年/FC

「円卓の騎士編」が熱かった!

前作から引き続きSLG形式。システム部分に大きな変化はないのに、なぜかシナリオ数が減っていました。でも新たに「キャンペーン」モードが追加され、「機動戦士ガンダム」から「逆襲のシャア」までの物語を、各ステージを通じて体験できるようになりました。さらに「SDガンダム外伝 円卓の騎士編」が登場したのもかなりよかった。鎧騎士F90大好き！（さく）



SDガンダムワールド ガチャポン戦士5 BATTLE OF UNIVERSAL CENTURY
1992年/FC

本格派SLGを目指したFCの5作目

艦隊や部隊の編成といった、これまでより複雑なことが要求され、一気に難易度が高くなった。半分くらいしか意味がわからないまま、なんとかプレイしていました。宇宙世紀ものしか登場しなくなったことも、大きなショックでした！（さく）



イト、果ては恐竜のガンダムとかまで登場していたくらいだから、これらのファンは「ガンダム」シリーズに関してもかなり寛容でしたね。

D：「Gガンダム」で、「どのMSもガンダムだ！」って言われても、特に驚いた覚えがないしねぇ。

A：「SDガンダム」シリーズも、「Gガンダム」と同じようにガンダムがたくさん出てきましたよね。武者ガンダムシリーズとか、円卓の騎士とか。

再び『ガシャポン戦士』を振り返る

A：では、ゲームの話に戻りましょう。4作目『ニュータイプストーリー』（FC）の思い出はありますか？

B：これはやっぱり「機動戦士ガンダム」から「逆襲のシャア」までの物語を体験できるキャンペーンモードの導入が印象的だね。

C：個人的には映画版「F91」に登場した機体が出たのも嬉しかった。僕は同時上演のSDガンダムの映画が楽しみだったけど、そのとき見た「F91」がリアルタイムで見た初めての「ガンダム」で、衝撃も大きかった。あと、前売り券に付いたBB戦士のF91を、作った日に壊してしまったのもいい思い出（笑）。

A：5作目の『BATTLE OF UNIVERSAL CENTRY』（FC）については、どうですか？

B：今までの『ガシャポン戦士』シリーズのなかでは、かなり本格的な戦略SLGを目指した作品だね。ただ、それが小学生の頃の自分には少し厳しかったのも事実。

D：登場MSが宇宙世紀ものばかりになったのも残念。

『ガシャポンウォーズ』でバトル開始

A：では最後に、Wii版『SDガンダム ガシャポンウォーズ』のバトルロイヤルで遊んでみましょう！

B：ふむふむ。基本となる攻撃はメイン攻撃、射撃、タックルの3種類で、それが3すくみ状態になってるわけね。

A：各攻撃ボタンは長押しにも対応してるので、まずは自分の選んだ機体でいろいろな攻撃を試してみてください。また、Cボタン（Rボタン、Rトリガー）を押すと、「とくべつ」といって特殊効果のある攻撃ができます。機体によっては変形することができて、その場合は能力が変化しますよ。

C：同じフィールドにいる敵と戦闘して、最後まで生き残れば勝ちというわけね。

A：ご名答！

（使用する機体を物色中）

D：やっぱりゲルググやドライセンはいるんだね（笑）。

B：バスターダガー（SEED-MSVの機体）がSDガンダムになっている！　マニアックすぎ！

A：ほかにも、ナイトガンダムや武者ガンダム、SDガンダムシリーズのゲームではある意味おなじみのサイコロガンダムも登場しますよ。

B：ではナイトガンダムにしよう。

D：オレはガンダムZZで！

C：私は少し毛色を変えて、戦艦のアークエンジェルを選択します（笑）。

A：じゃあ、全員が決めたところで、戦闘開始!!

B：おお、結構動きがスムーズ!?

C：アークエンジェルは動きがゆったりすぎ！　攻撃を当てるのがかなり難しい（笑）。



▲お気に入りのSDガンダムを選んで自分で操作できる。ただそれだけなのに、SD世代をたまらなく夢中にさせるゲームだ。

D：でも、当たるとかなり痛い！　っていつの間にか撃墜されてるし（汗）。

B：ナイトガンダムの溜め攻撃は、電磁ランスの突撃になるんだね。カッコいい！

A：サイコロガンダムの胴体（サイコロ）がクルクル回りすぎ。ミサイルとかバンバン撃ってるし、もうハチャメチャな感じ（笑）。

C：いつの間にかアークエンジェルとサイコロガンダムの一騎打ちになってるよ！　攻撃がよけにくくて、こちらが不利すぎる!?

A：フフフ。というわけで今回はサイコロガンダムが勝利をいただきましたー！

B：説明書を見た限りだと、操作はシンプルで簡単だと思ったのに、結構駆け引き的なことが重要なのね。

D：こっちはわけもわからんうちにやられてしまった！　納得いかーん！　もう1回!!

C：やばい、対戦がかなりアツいかも……。

B：SDガンダムがドタバタと動いているのを見るだけで、かなり癒されてきた……。

A：ではでは、いざもう1回！



▲久々に『ガシャポン戦士』シリーズをプレイして否が応にもテンションが上がる、30代前後の編集＆ライターであった。

SDガンダム豆知識2

SDガンダムシリーズの最新作は、三国志をモチーフにした「SDガンダム三国伝 Brave Battle Warriors」で、現在TVアニメも放映中。こちらは今までのSDガンダムシリーズのなかでも少し異色な位置づけの作品で、SDガンダム達は「演者」として三国志の物語を演じている。登場キャラは劉備ガンダム、曹操ガンダム、孫権ガンダム、董卓ザクなど。ちなみに「SDガンダム三国伝」はBB戦士を中心に展開しており、すでに50体以上がラインナップされている。（さく）

これぞ熱血!! 30分アニメのように絶妙なテンポにハマる！

ストーリー重視派も大満足！ とにかくキャラクターが個性的!!

そみん：さっそくながら、直球勝負の話題から。そもそも『魔装機神』って、なんでおもしろいんでしょ？
おぬ：とにかくキャラクターがユニークですよね。元体育教師で故事成語マニアのヤンロンとか、女王様っぽくてマゾっ気もあるサフィーネとか。丁寧口調すぎて言葉がおかしくなっちゃうモニカ姫も好き♪
そみん：サフィーネとヤンロンのかけあいは昔から好きだったけど、今遊び直しても、やっぱりツボだ（笑）。
おぬ：個性的すぎるキャラクターばかりだから、セリフのかけあいになると化学反応を起こして、さらにヤバくなりますよね（笑）。なんというか、ツボは外さず、それでいて意表を突く絶妙なキャラクターばかりじゃないですか。あと、僕みたいにSFC時代から『スパロボ』を遊んできたゲーマーにとっては、当時からオリジナルキャラクターとして活躍してきたマサキが主人公というだけで「遊ぶこと確定でしょ！」みたいな部分も（笑）。
ライト：あたしはPS2版『スパロボOG's（OG's)』から『スパロボ』を遊び始めたんですよ。友達から「キャラクターが熱い！　ストーリーが熱い!!」って、大プッシュされたんで。で、遊んでみたらハマりました。なかでもお気に入りのマサキが主役と聞いて、がぜん『魔装機神』に興味が湧いたんですよ～。
そみん：なんでマサキを気に入ったの？
ライト：2枚目のようで3枚目、いや、3枚目のようで2枚目のところかな？　方向音痴でドンカンだけど、いざというときはバッチリ熱血系で決めるじゃないですか、マサキって。あと、魔装機というロボットの設定もおもしろいですよね。あたしはファンタジー系が好きなんで、錬金術や精霊との契約によって作られて、プラーナで操縦するという設定の魔装機はストライクなんです♪　猫のシロ、クロとか、ファミリア（使い魔）にも萌えっ！
おぬ：SFとファンタジーのバランスがいいですよね。で、そみんさんはどんなところがおもしろいと？
そみん：しいて考えると、テンポのよさかなあ。そもそも『スパロボ』は30分アニメみたいなテンポのよさがあるんだけど、なかでも『魔装機神』は1戦闘が短めで、いろんな要素が凝縮されている感じがする。ちょっと印象論だけど、起承転結がハッキリしていて、すごく感情移入をしやすいというか……。う～ん、自分から話題を振っておいてなんだけど、おもしろさを理論的に説明するって難しいね（笑）。

力押しより頭脳でカバー！ 本格的なSLGとしても傑作!!

そみん：ストーリーやキャラクターの話だけでも話題は尽きないけど、システム部分についても語りたいところ。かなり特殊なシステムが多いけど、今回初めて『魔装機神』をプレイしたライトさんの感想は？
ライト：精神ポイントが少なくてビックリ（笑）。
おぬ：たしかに最近の『スパロボ』に慣れていると、精神コマンドを使える回数が少ないのに驚くかも。でも、そういった部分を含めて、本格派SLG寄りのバランスも『魔装機神』のおもしろいところだと思いますよ。
そみん：高低差や攻撃時の向き、ZOC（※1）とか、かなり考えさせられる要素が多いのは特徴だよね。出撃可能なユニット数が比較的少なめのかわりに、敵ユニットも少なめで、そのぶん密度が濃い戦闘を楽しめる感じ。
ライト：武器が一括改造じゃなくて、個々の武器を改造するタイプなのにも驚きました。改造資金、足りるの？
おぬ：限られた資金をどう使うかが楽しいんです（笑）。でも、そんなに心配しなくても、意外と足りちゃうバランスですよ。全ユニットをフル改造とはいきませんけど、普通に遊べば主力ユニットはちゃんと強化できます。
そみん：そういう意味でも、ユニットの性能に頼って力押しするんじゃなくて、いかに敵の背後をとるかとか、敵の射程外の安全圏から攻撃するかとか、頭を使った戦い方が重要。特に敵の背後をとって超強力な攻撃を繰り出すのは、『魔装機神』を遊ぶ際の醍醐味の1つかと。向きの補正で、ダメージがハンパない（笑）。
おぬ：「熱血」や「魂」も使うとなおさら（笑）。
ライト：なるほどなるほど。普通に遊んでいても激ムズってわけじゃないですけど、システムを理解して遊ぶと、もっと楽しく戦えるってことですね！
おぬ：あと、戦闘以外の特徴だと、なんといってもシナリオ分岐の多さが圧巻。シャレにならないレベルです。
ライト：たしかに序盤からいろいろと選択肢が出てきますけど、そんなに分岐するんですか？
そみん：それこそ、ハンパなく（笑）。選択肢だけじゃなく、戦闘中の行動とかでも判定されて、仲間になるキャラクターや大きな物語展開がガンガン変化していく。
おぬ：SFC版はセーブ可能数が少なかったから、全エンディングをコンプリートするのにとても苦労した覚えが（笑）。DS版はセーブ可能数が96個に増えて、個人的にはめちゃくちゃ感動していますよ！

※1：Zone of Controlの略で、ゾックと呼ばれる。直訳すると支配領域で、主に敵がいる場所の隣を移動しようとしても足止めをされるようなシステムで利用される。

プレイした興奮を座談会形式でレポート！
『魔装機神』がワクドキ

『スパロボ』&『魔装機神』を愛する座談会参加メンバー

『スパロボ』歴約19年の猛者　そみん

1991年のGB版初代『スパロボ』から、ほぼシリーズ全作品を遊んできたコアゲーマー（34歳／♂）。携帯電話の着信メロディに「炎の中華体育教師」の音楽を設定するほどヤンロン好き。

『スパロボ』歴約15年の勇士　おぬ

SFC時代からの『スパロボ』ファンで、『魔装機神』もリアルタイムにプレイした経験を持つベテランゲーマー（28歳／♂）。なんでもコンプリートするのが大好きなやり込み派。

『スパロボ』歴約1年の新米　ライト

ゲーム歴が浅く、遊んだことがないゲームも多いが、なかなかのヘビーゲーマー（23歳／♀）。『スパロボ』はPS2版『OG's』を中心に最近遊び始めたばかりで『魔装機神』は初体験。

『魔装機神』の特徴

1. 多くの『スパロボ』で活躍しているマサキやリューネ達の濃密な物語が展開！　マサキがサイバスターの操者になった理由や、マサキとシュウの因縁の始まりなどが語られることに。
2. 基本的には『スパロボ』でおなじみのターン制SLGだが、ユニットの向きの概念や武器のランクアップシステムなど、本作ならではの特殊なシステムも多数盛り込まれている。
3. 戦闘シーンは、DS版のために作られた新規アニメーションで展開！　携帯機とは思えない迫力満点の動きで、プレイヤーを圧倒する。リアル頭身というのも、本作の大きな特徴だ。
4. 『スパロボ』シリーズ史上、最も多彩ともいわれるシナリオ分岐も特徴の1つ。選択肢や行動結果によって、戦う相手や仲間になるキャラクターが複雑に変化するので、何周も楽しめる。





DS版の変更点

5 ストーリー上重要なシーンでは、描き下ろしのイベントグラフィックが登場。DSならではの2画面を使ったものも存在。

6 近年の『スパロボ』では常識となっている戦闘シーンのオンオフ機能も搭載。より遊びやすく調整されている。

7 オプションでは、イベントグラフィックやBGMを鑑賞可能。また、ゲーム中の専門用語の解説も追加された。

8 セーブできる個数は、驚きの96個！　細かな分岐もしっかりフォローできる、コアなゲーマーにも嬉しい仕様に。



STORY

魔装機の操者として選ばれた少年マサキ

地底世界ラ・ギアスに伝わる、魔神が世界を滅ぼすという予言。ラングラン王国は有事に備えて人型汎用兵器"魔装機"を開発し、その操縦に必要なプラーナ（気）を持つ地上世界の人間の召喚を始めた。こうしてマサキは魔装機の操者（パイロット）として召喚され、戦乱に身を投じていくことに。予言の日まで、あと4年……。

すぎる件について。

座談会PART2 DS版『魔装機神』はどこが変わったのか？

思わずニヤリ！　こんなに遊びやすくなるなんて!!

SFC版のよさはそのままに グラフィックや遊びやすさが進化！

そみん：そろそろDS版を実際にプレイした感想に入りますか。SFC版もプレイしたおぬの印象は？

おぬ：音楽が当時のままで大感激！　通常戦闘曲の「終わりなき戦い」とかマジで最高ですよっ!!

そみん：音楽やシナリオとかはオリジナルをほぼ忠実に再現しているから、安心感が強いよね。

ライト：逆に、DS版とSFC版はどこが違うんですか？

おぬ：基本的には細かい部分が調整されて、より遊びやすくなった感じです。戦闘シーンの演出をオフにできたり、処理速度が速くなって快適に操作できるようになったり。メッセージスキップやソフトリセット＆クイックロードなんかもバッチリで、とにかく遊びやすくなってます。ライトさんみたいに新しめの『スパロボ』ファンがストレスに感じる部分はないんじゃないですかね。

そみん：そんな感じでシステムに関する変更はこまごまとしたものレベルだけど、格段にパワーアップしたのがグラフィック関係。戦闘シーンの演出が一新されてド派手になったのはもちろん、1枚絵のイベントグラフィックが追加されるというサプライズも！　いやあ～、まさか2画面スクロールでセニアの全身グラフィックを見られる日が来るとは思わなかった。眼福、眼福♪

ライト：え？　イベントグラフィックって、最初の1話だけでも数枚入るし、体感的には1話に1枚入ってくるぐらいたくさん用意されていますよね？　あれが全部、新規グラフィックなんですか！　すごくないですか!?

おぬ：だからビックリしてるんですって（笑）。それもすごいけど、戦闘シーンの作り込みは……さらに感涙レベルかも。ある程度はブラッシュアップされるとは思っていたけど、まさかデモンゴーレムですらあんなに動きまくるとは予想してなかったですよ（笑）。

そみん：個人的には、オプションに専門用語の解説が用意されたのが嬉しい限り。SFC版を遊んだ当時は世界観にホレこんで、ゲーム中のメッセージを調べたり、攻略本の設定集コーナーを読んだりして、「1クレジットは日本円でだいたい10円」とか手書きのマイ用語辞典を作ったわけだし。当時、この機能があったらなあ～。

おぬ：マイ用語辞典は作りませんでしたけど、サイバスターは風の高位精霊サイフィスと契約してるとか、魔装機と精霊の関係を暗唱できるくらいは常識でしたよ。

ライト：痛い思い出の気もしますけど、気持ちはわかるかも。世界観、いいですもんね♪　キャラクターを入口に『魔装機神』を遊ぶのも、アリだと思います！

スーパーロボット大戦OGサーガ **魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL**		
2010年5月27日発売	¥6,090（税込）	
DS	ジャンル	S・RPG
	メーカー	バンダイナムコゲームス
	備考	プレイ人数：1人用

戦略 育成

発売が直前まで迫り、編集部の『スパロボ』好きがこぞってワクドキしまくっている『魔装機神』。ひと足お先に遊んでみたところ、やっぱりマジでおもしろい！　その生の声を座談会形式でお届け!!

スーパーロボット大戦OGサーガ
魔装機神
THE LORD OF ELEMENTAL

PSP

話題作 CHECK

In that sky, everyone becomes "ACE"

その空では誰もが

スピード感に満ちた戦闘機ならではのバトルを、優れた操作システムによって誰もが楽しめる形で表現する『エースコンバット』シリーズ。その最新作『エースコンバットX2 ジョイントアサルト(以下、X2)』がこの夏、PSPに登場する。今回は、同作のストーリーのほか、操作システム、マルチプレイの特徴などを中心に紹介しよう。

OUTLINE
物語の概要

20XX年。金融危機の傷跡が深く残る世界。

民間軍事会社「マーティネズ・セキュリティー社」所属の
戦闘機パイロットである"プレイヤー"は、
コールサイン"アンタレス"として、
同社での初任務となる合同軍事演習に参加していた。

…しかし、突如として謎の武装集団が出現し、
交戦状態となる。

「ヴァラヒア」と名乗るその武装組織は、
テロリストの範疇を遥かに超える強力な軍備で、
日本の首都、東京を襲撃した。

被害の凄まじさと彼らの名は世界を駆け巡り、
人々を深い恐怖に陥れていった。

ヴァラヒアの目的も強力な軍備の入手先も不明だったが、
事態を重く見た国際社会は
多国籍治安維持軍「IUPF」を組織し、
"アンタレス"もそこへ編入される。
そして、対ヴァラヒアの戦いは中東、欧州、
ついには全世界へと広がってゆく。

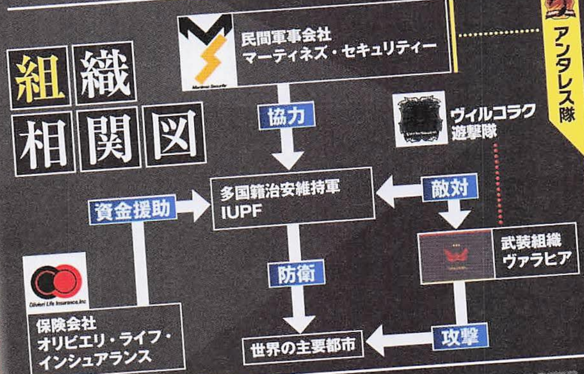
だが、この世界に広がる戦争の恐怖を、
密かに好機と捉える者たちもいた。
理性を失った市場主義社会に潜む、その好機とは――

X2 STORY
武装組織による東京襲撃 そこから発する戦いのドラマ

これまでは架空の世界が舞台になることの多かった同シリーズだが、『X2』では現実の世界を舞台に物語が描かれる。プレイヤーは民間軍事会社「マーティネズ・セキュリティー」に所属するパイロットとなり、自らのコールサインと同名の部隊「アンタレス」を率いることになる。アンタレス隊は、武装組織「ヴァラヒア」による東京襲撃事件をきっかけに多国籍治安維持軍へと所属を移し、世界中の空を舞台に戦いを繰り広げていく。過去の恨みに突き動かされるヴァラヒアの首領、報酬のために主人公と相対するかつての仲間、保険会社を経営する野心あふれる人物など、主要人物の思惑が物語を大きく動かしていくのだ。



▲東京の空に突如飛来し、都市への無差別攻撃を開始する巨大空中要塞。アンタレス隊は、政府の要請を受けてスクランブル出撃し、これを撃破するべく戦いを繰り広げる。



OPERATOR



▲アンタレス隊に所属する4人のオペレーター。それぞれの性格が反映された口調でプレイヤーをサポートしてくれる。

KEY CHARACTER 01 フレドリック・バーフォード



「マーティネズ・セキュリティー」の作戦司令官。人望が厚く作戦手腕に優れることから、退役した空軍から復帰を求められている。

KEY CHARACTER 02 ニコラエ・ドゥミトレスク



武装組織「ヴァラヒア」の首領。かつては東欧共産主義国の秘密警察に所属していたが、革命で国を追われ、家族を失った過去を持つ。

KEY CHARACTER 03 アンドレ・オリビエリ



世界的な保険会社「オリビエリ・ライフ・インシュアランス」の経営者。「ヴァラヒア」の侵攻を契機に巨額の利益を得たが……。

KEY CHARACTER 04 ミロシュ・スレイマニ



「マーティネズ・セキュリティー」の一員だったが、ある事件後に失踪。「ヴァラヒア」の「ヴィルコラク遊撃隊」を率いることに。



「ACE」になる。

ACE COMBAT X2 JOINT ASSAULT

エースコンバットX² ジョイントアサルト

エースコンバットX2 ジョイントアサルト		
2010年7月22日発売予定	UMD版:¥5,229(税込)／DL版:¥5,230(税込)	
PSP ジャンル	ACT(共闘フライトアクション)	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	対戦
備考	プレイ人数:1～8人／オンライン対応 ※	協力

※アドホックモード、インフラストラクチャーモードに対応。どちらも最大4人での協力プレイと最大8人での対戦プレイが可能。

X2 SYSTEM

マルチプレイの強化と初心者に優しい操作システム

『X2』では、シリーズで初めて「キャンペーンモード」の全ミッションをマルチプレイ(最大4人)で楽しめる。そのほかにも、2チームに分かれて連携しながら異なるミッションを進める「ジョイントアサルトミッション(共同攻略作戦)」の導入や、マルチプレイでのみ進むことができるミッションがあるなど、「仲間との共闘」にスポットが当てられている。また、初心者向けの「新ノーマル操作」が用意されている点も大きな特徴だ。この操作では左右旋回の際に機体が回転せず、ほぼ水平を維持したまま左右への移動が可能。また、アナログパッドを放すだけで自動的に機体が水平飛行に戻るなど、わかりやすく軽快な操作性を実現している。これにより、操作に自信のない初心者でも、仲間の足を引っ張ることなくマルチプレイを楽しめるわけだ。もちろん、慣れている人のためにシリーズおなじみのロール＆ピッチで旋回する「エキスパート操作」も選択できるほか、よりパイロット気分を味わえるコクピット視点への切り替えも可能となっている。



「注視」でターゲットをクローズアップ

◀正面以外のターゲットを視界にとらえる「注視」のシステムも健在。

ジョイントアサルトミッション(共同攻略作戦)

▶▶▶マルチプレイにおけるジョイントアサルトミッション(共同攻略作戦)



MISSION 03 新島

vs.ヴァラヒア航空編隊

プレイヤー人数(1～2人)



2つのミッションが同時に発生!

▲ミッション02クリア後に、ミッション03と04が同時に発生。2チームに分かれ、分担して両ミッションを同時に攻略する。



MISSION 04 房総半島

vs.ヴァラヒア艦隊

プレイヤー人数(1～2人)



▲新島には敵戦闘機の編隊が襲来。航空自衛隊と協力し、迎撃に向かうことに。



▲ミッション後半になると、房総半島の戦いにおける敵の残存艦艇が現れる。

各ミッションの敵残存兵力がもう一方のミッションに登場

敵の残存航空編隊

敵の残存艦隊



▲房総半島では陸上自衛隊の支援が任務。海上からの上陸を試みる敵艦隊と戦う。



▲新島で仲間が撃ちもらした敵戦闘機を、房総半島側で撃墜することに。

AIR PLANE INFORMATION

プレイヤーが操作できる機体には、実在の名機がズラリ勢揃い。さらに、エンジンや翼の性能アップ、エンブレム、機体カラーなどのカスタマイズが可能になっている。そうしたパーツやエンブレムなどの収集も、プレイヤーの大きな目標になるだろう。なお、敵のなかにも、独自のカラーリングで登場する機体が存在する。



MIG-1.44



MIG-31 フォックスハウンド

◀▲主人公のライバルとなる「ヴィルコラク遊撃隊」は、独自のカラーリングで統一された機体を駆使する。

▼▶機体ごとにさまざまなカラーバリエーションが用意されている。選択できるカラーは、特定の条件を満たすことで増えていく。



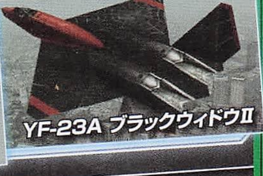
F-1



F-2A



Su-47 ベルクト



YF-23A ブラックウィドウII

マルチプレイの魅力を体験版で確認せよ!

『X2』の魅力を発売前に味わえる体験版の配信が決定。体験版では上で紹介しているジョイントアサルトミッションのほか、体験版専用のマルチプレイ専用ミッションなども楽しめる。仲間との共闘のおもしろさを実際のプレイで確認してみよう。もちろん、新ノーマル操作における操作性の向上についても実感できるはずだ。配信のスケジュールなど、詳細については公式サイト(http://www.acecombat.jp/x2/)で発表される予定なので、定期的に確認しておきたい。

準主役機も

バンダイナムコゲームスとフロム・ソフトウェアのタッグで制作される期待のロボットアクション。さまざまな作品の機体が原作に忠実なリアルサイズで登場するため、同じ画面内で大きさの違いを体感できるのが魅力の1つとなっている。今回は、新たに判明した参戦機体のサイズとともに、プロフィールや搭乗者について紹介しよう。

Another Century's Episode:R（アナザーセンチュリーズエピソード:R）

PS3			
2010年8月19日発売	¥8,379（税込）		
ジャンル	ACT（ロボットアクション）	ACT	
メーカー	発売元:バンダイナムコゲームス／開発元:フロム・ソフトウェア	SF	
備考	プレイ人数:1人用		

強力な防御システムを搭載



蜃気楼
【コードギアス 反逆のルルーシュ R2】
全高：4.67m　重量：8.06t

黒の騎士団のリーダー・ゼロの専用機。人型形態のナイトメアモードのほかフォートレスモードにも変形でき、どちらの形態でも飛翔滑走翼による飛行能力を備える。またドルイドシステムによる、世界最高峰と呼ばれる防御能力も持つが、その操作は手動で行う必要があるため、優れた判断力と演算処理時能力を持つゼロでなければ扱うことが難しい。



◀中華連邦が開発したナイトメアフレームの鋼髏（ガン・ルゥ）と戦闘を行う蜃気楼。ちなみに鋼髏は装甲、武装ともに貧弱である。



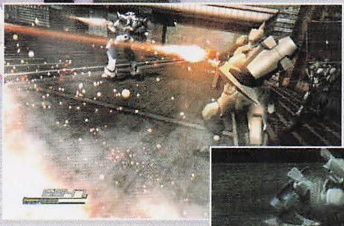
▶ドルイドシステムによる全方位エネルギーシールド・絶対守護領域もバッチリ再現！

電子戦能力を強化



M9ガーンズバック（マオ機）
【フルメタル・パニック!】
全高：8.4m　重量：9.5t

元々は米軍の次期主力アームスレイブとして開発された、第三世代型アームスレイブ。マッスル・パッケージと呼ばれる人工筋肉を使用することで機体の軽量化に成功しており、機動力の上昇を実現。設計にはマオも携わっている。



◀左は新型アームスレイブのアーバレスト。右はM9ガーンズバック（クルツ機）。3機で敵と交戦を始める。



▶マオ機には指揮官機用の管制システムを搭載。他機とのデータリンクを行える。

そのほかの参戦機体

P.186～187で紹介するもの以外で登場するのは以下のとおり。「マクロスF（フロンティア）」から、スーパーパックやアーマードパックなどカスタマイズされた機体が多数参戦しているのが目にとまる。また興味深いのは「フルメタル・パニック！」から参戦するボン太くん。ほぼ人間と同じサイズでありながら、全高50m級のケルビム兵などと対決する姿を想像すると胸が踊る。

【コードギアス 反逆のルルーシュ R2】
ランスロット・コンクエスター
ランスロット・アルビオン
紅蓮可翔式
紅蓮聖天八極式
暁 直参仕様

【フルメタル・パニック!】
ARX-7アーバレスト
M9ガーンズバック（クルツ機）
ボン太くん

【超時空世紀オーガス】
オーガス
ナイキック

【マクロスゼロ】
VF-0A

【マクロスF（フロンティア）】
VF-25F
VF-25Fスーパーパック装備
VF-25Fアーマードパック装備
VF-25S
VF-25Sスーパーパック装備
VF-25Sアーマードパック装備
VF-25G
VF-25Gスーパーパック装備
RVF-25スーパーパック装備
クァドラン・レア

【機動戦士クロスボーン・ガンダム】
クロスボーン・ガンダムX1改

【機動戦士Zガンダム】
Zガンダム
ディジェ

【機動戦士ガンダム SEED DESTINY】
デスティニーガンダム
インフィニットジャスティスガンダム

【機動戦士ガンダム 逆襲のシャア】
νガンダム

【創聖のアクエリオン】
ソーラーアクエリオン
アクエリオンルナ

【オーバーマン キングゲイナー】
キングゲイナー



オーガスⅡ
【超時空世紀オーガス】
全高：8.7m　重量：16.95t

戦闘用ドリファンド・オーガスの量産機。オルソンのパイロット技術を考慮し、エンジンのリミッターが解除されているため、オーガスシリーズのなかで最も高性能な機体へと仕上がっている。



◀作品の主人公である桂木桂が操るオーガス（左）と共に戦うオーガスⅡ。



▶オーガロイド、ガウォーク、フライヤー、タンクに変形することができる。隣はアテナが搭乗するナイキック。

4形態に変形可能

リアルサイズで出撃!!



VF-25S スーパーパック装備

【マクロスF(フロンティア)】

全高：14.59m 重量：84.5t

オズマ・リーが搭乗するVF-25メサイアのリーダー機。エンジン出力など多方面でフルチューンナップが施されており、大気圏外活動用のスーパーパックを装備した形態となっている。

指揮官用にチューンナップ!



▶武装の充実以外に装甲も強化されており、高速進出能力を生かした迎撃任務などに使用されている。右下には、ルカが搭乗するRVF-25の姿も見える。



クロスボーン・ガンダムX3

【機動戦士クロスボーン・ガンダム】

全高：15.9m 重量：24.8t

クロスボーン・ガンダムX1、X2に実験的な追加武装を施した最新機。格闘・射撃双方で使えるムラマサ・ブラスターが最大の特徴。

新技術を取り入れた3号機



▲惑星エリアの空中で戦闘を行うX3。バルカン砲やガドリング砲も備えている。



◀両手の手のひらから、ビーム兵器を防ぐ「Iフィールド」を発生させることができる。



百式

【機動戦士Zガンダム】

全高：18.5m 重量：31.5t

「Z計画」の一環で製造されたモビルスーツ。形式番号がMSN-00100になることに合わせて「百年使用できるモビルスーツ」という開発者の願いを込めて、「百式」と名づけられた。強力なメガ粒子砲を放つメガ・バズーカ・ランチャーは、百式の代名詞ともいえる武装となっている。

▶パイロットのクワトロ・バジーナの能力とも相まって、数々の武勲を打ち立てた。



高い運動性能を誇る黄金機



ストライクフリーダムガンダム

【機動戦士ガンダム SEED DESTINY】

全高：18.88m 重量：80.09t

ザフトで開発されたフリーダムガンダムの後継機。驚異的な操縦技術を持つキラ・ヤマトが搭乗することを前提に開発されており、操縦性を無視した極限のハイスペックを実現している。特徴的な武装はスーパードラグーン ビーム突撃砲で、マルチロックオン能力と変幻自在のオールレンジ攻撃能力を備えている。

▶マルチロックオンシステムやビームシールドなど、数々の武装の再現度も気になるところ。



強力な武器を装備した高性能機体



アクエリオンマーズ

【創聖のアクエリオン】

全高：51.5m 重量：88t

ベクターマーズがヘッドとなった際の形態。星空剣と呼ばれる剣での戦闘を得意としており、足技をからめた華麗な剣術で戦うことが多い。電撃やビーム兵器に耐性があるのも特徴。シリウスが主にパイロットとして搭乗する。

「気持ちイイ」合体で超巨大ロボに変形!



◀長い手足と鋭いツメが印象的なケルビム兵と交戦。素早い動きで翻弄してくる。



▶「ロングレンジセイバー」や「嫉妬変性剣」などの必殺技はどのように再現される!?



ドミネーター

【オーバーマン キングゲイナー】

全高：?m 重量：?t

シベ鉄秘蔵のアーリーオーバーマン。「変形」のオーバースキルを持っており、手足の伸縮から硬化、巨大化と変幻自在だ。さらに運動性能や機動力も高く、まさに伝説のオーバーマンと呼べる能力を持つ。

さまざまな姿に自身を変えられる



▶腕を伸ばして、アンダーゴーレムと戦うドミネーター。ゲーム中でも、さまざまな変形能力が的確に再現されている。



全世界3400万人

HALO REACH

累計約3400万本の販売本数を誇る超人気FPS『Halo』シリーズ。その最新作『Reach』のマルチβテストが5月3日に開始し、新システムを盛り込んだオンライン対戦から、ゲーム内容の片鱗が見えてきた。今回はβテストで体験できたことに加え、追加された要素をまとめて紹介！

Halo: Reach（ヘイロー：リーチ）			
2010年秋発売予定		価格未定	
Xbox 360	ジャンル	STG	ACT
	メーカー	発売元:マイクロソフト／開発元:Bungie	協力
	備考	プレイ人数:未定	対戦

新能力 走る！ 守る！ 翔ぶ！ 消える！ アーマーアビリティの実装

アーマーアビリティとは、プレイヤーキャラとなるスパルタン、もしくはエリートに備わる特殊な能力のこと。各プレイリスト（対戦ルール）では、対戦前に以下で掲載している4種類から好きな能力を選択でき、その後は自分が倒されるたびに変更できる。能力使用中はエネルギーを消費するため、使いたい放題ではない。ただし、このエネルギーは一定時間で自動的にリチャージされる。それぞれの能力をマップ、プレイリスト、戦況に応じて使い分けることが重要なポイントになりそうだ。





◀▲エネルギーの残量は画面左下のアイコンの枠で確認できる。なお、エリートの場合は、素早く回避行動をとれる専用の能力も選べる。

地上戦のエース スカウト NEW ABILITY

能力の使用中はダッシュをしながら素早く移動できる（武器の使用は不可）。移動速度が速くなれば、物陰へ移動するときに敵から狙われにくくなったり、味方の救助に素早く駆けつけたりできる。攻撃面では、グラビティハンマーやエナジーソードといった近接用の武器と相性がいい。



▲建物に入った敵を先回りして、建物から出てくるところを迎え撃つといったことも可能だ。

エリアを守りきれ！ ガード NEW ABILITY

その場に座り込むと同時に、鉄壁のバリアが全身を包み込む。使用中は身動きが一切とれなくなるが、かわりに近接攻撃から爆風まで、あらゆる攻撃を無効化できる。撃たれて減少したシールドが回復するまで、または複数の敵に襲われて味方が助けにくるまでの時間稼ぎに使えそうだ。



▲自陣のエリアの旗を守るといったチーム戦であれば、侵攻してきた敵の攻撃を引き付けるオトリ役にもなる。

制空権はもらった！ エアボーン NEW ABILITY

背中に搭載したジェットパックから炎を噴射させ、空間を縦横無尽に飛び回れる。飛行中は射撃や近接攻撃など、地上と同じアクションが可能だ。高所へ移動して狙撃したり、隠れた敵を上空から襲撃したりと、主に屋外で真価を発揮する。



▲味方と協力して地上と空中から波状攻撃を仕掛けるといった新戦術も!?

要所で待ち伏せ！ ストーカー NEW ABILITY

シリーズおなじみのアクティブカモフラージュが好きなタイミングで使えるようになった。使用中は自分の姿が背景と同化するため、敵から発見されにくくなる。待ち伏せが効果的だが、移動中に敵と鉢合わせたときでも先制しやすい。



▲味方と戦っている敵の背後に忍び寄って、グレネードで奇襲をかけろ！

ココが変わった！『Halo: Reach』 武器編

新たに追加された武器は、 現時点で判明しているものだけでも5種類以上。 そのなかでも特徴的な性能を持つ武器を2つ紹介しよう。1つは「プラズマランチャー」。粘着性のあるエネルギー弾を連射し、 着弾すると一定時間で爆発する。 弾速は遅いが威力はかなりのものだ。 もう1つは「フォーカスライフル」。これは遠距離まで届くレーザーを放射し続けるタイプの武器で、レーザーの軌道が見えているため照準を合わせやすいのが利点だ。



重力からの解放

高所からの落下死という1つの脅威も、もはや恐れるに足りない。なぜなら、重力をものともしない翼を手に入れたのだから……。

予期せぬ襲撃

襲撃するなら物陰から？　それとも背後？　いや、翼を手に入れた者には、見渡す限りの空間全域が襲撃場所となるのだ。

広大なる退路

敵に近づかれてシールドもなく八方塞がり……。万事休すと思われたそのとき、逃げ道は残されていた。空という名の広大な退路が……。

が翔ぶ日は近い!!

空を翔ぶことによる『Halo』の可能性

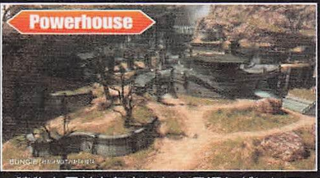
シリーズ最新作『Reach』で新たに追加されたアーマーアビリティの1つ「エアボーン」。これは“空を自由に飛び回ることができる”という『Halo』シリーズにおける前代未聞のアクションであり、FPSというジャンルで考えてもかなり斬新。この能力の追加によって、地上や建物の上だけでなく、マップ上のすべての空間が移動できる領域となった。ということは、警戒すべきポイントは敵が隠れていそうな物陰や建物の隙間だけでなく、上空も視野に入れなければいけないわけだ。敵よりも先に発見して先制することが1対1で勝つためのカギとなる対人戦において、これまでよりもさらに緊張感のある戦いが繰り広げられることだろう。

また、“翔ぶ”という行為が導入されたことで、フラググレネードの爆風に巻き込まれない、ロケットランチャーは弾が直撃しない限りやられる心配がない、といったメリットが真っ先に思いつく。ロケットランチャーを持った敵と遭遇＝9割方撃ち負けるという図式は少なくとも覆された。覆されるという意味では、高い建物の上からの狙撃などの定番だが強力な戦法も同じ。エアボーンを使えば、高所へと楽に移動できるほか、さらに高い上空からの襲撃もありうるからだ。また、エアボーンを駆使すれば、高所を点々と移動しながら狙撃ポイントを変えることも容易になったと考えられる。ちなみにシリーズでおなじみの乗り物の1つに「バンシー」という飛行機がある。エアボーンを使えば、飛行中のバンシーを奪い取るなんて荒業も可能なのではないだろうか。また、極端な話をすれば、ボイスチャットを使って味方同士で飛行戦隊を組むように打ち合わせておけば、全員で上空から敵陣に攻め込むといった奇襲戦法も夢ではない。しかし、見方を変えてみると、空中を移動できるということは、つまり隠れる場所がないということ。要するに敵に発見されやすいのである。エアボーンは決して万能ではない。飛んでいる間は完全無防備になるうえに、飛行速度もそれほど速くないため、見つかれば先制される可能性が高いのである。見つかったら早急に手を打たないと、あっさりやられてしまう。

このように、自由に飛行ができるということは、想像するだけでもさまざまな戦術や戦況が浮かび上がる、革命的な出来事といえる。エアボーンの導入は、大いなる戦術の変化をFPSにもたらしているとともに、次世代『Halo』における劇的な進化を表しているのだ。

新 マップ 》》》 多彩なギミックが待ち受ける
4種類の新たな舞台

本作には少なくても4種類の新マップが追加されることが明らかになった。それぞれで、ギミックの配置場所や待ち伏せできそうな場所などが対戦を想定して綿密に作り込まれているようだ。ここでは、各マップの概要を紹介していこう。



▲建物と屋外を舞台にした見通しがいいマップ。要所にある小部屋が隠れ場所になりそう。



▲両サイドに6階層の建物があり、複数の連絡通路でつながっている。中庭には噴射口がある。



▲多くの建物が立ち並ぶかなり広大なマップ。BIGTEAMなどの多人数対戦向きといえる。



▲高地は家畜小屋や作業施設などがあって入り組んでおり、低地は川がある広めの空間だ。

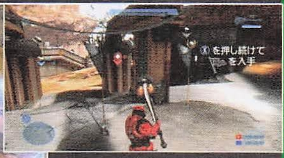
新 ルール 》》》 対戦がさらにアツく!
バラエティに富んだプレイリスト

今回追加されたプレイリストで判明しているものは、右表で紹介している5つ。この表で解説する内容は概要となり、実際にはさらに細かく設定されている。また、どのプレイリストで遊ぶかは、参加プレイヤー全員が画面に表示されている3つのいずれかに投票し、多数決で決まる仕組みとなっている。

▶追加されたプレイリスト

プレイリスト	内容
Covy Slayer	全員がエリートになって戦うチーム戦で、合計50キルを先取すると勝利
Stockpile	中立の旗を自陣に持ち帰り、一定時間キープするとポイントが加算されるチーム戦
Invation	6対6のチーム戦。エリート側は施設への進攻が目的でスパルタン側がそれを阻止する
Headhunter	倒したときに相手が落とすスカルを奪い合い、特定のゾーンに持っていく数を競う個人戦
Generator Defense	3対3のチーム戦。攻撃側は3個のジェネレーターの破壊を狙い、防御側はそれを守る





◀▲マップ上には中立の旗が複数ある。それを自陣のエリアに持っていくわけだが、敵陣のエリアにある旗を奪い取るのも手だ。

ココが変わった!『Halo: Reach』
キャラカスタマイズ編

使用キャラとなるスパルタンの外見やエンブレムは、前作と同様にカスタマイズできる。アーマーカラーの変更だけでなく、ヘルメット、両肩、胸の装甲を複数のパーツタイプから組み合わせて外見を変更することが可能だ。各パーツは補給庫で売られており、購入するには戦闘終了時に獲得できるクレジットと呼ばれるポイントが必要となる。なお、パーツによっては一定以上のグレードに達しないと購入できないものもある。

これは夢か現実か……。目覚めるたびに白昼夢。



PLAY REPORT

悪夢なのか現実なのか「闇」が狂気を呼び起こす。

事前情報もないまま、私に手渡された1枚の完成版ROM。話を聞くと、これはいわゆるサイコスリラーもののAVGだとか。私はXbox 360を未所持だったので本作はノーマークでしたが、編集部でも生粋のホラーゲーム好き。しかもスティーヴン・キング風のサイコスリラーと聞いては黙っていられません！　というわけで、さっそくプレイを始めることに。主人公・アランの語りから始まる映画風の冒頭や全体からただよう雰囲気に、期待値はメキメキ上昇。語りが終わると、いきなり主人公が交通事故を起こすシーンから始まるのですが、今しがた車でひいたはずのヒッチハイカーの死体が、どこにも見当たりません。あぁ、いかにもホラーって感じの始まり方がヤバスギ！

「俺はお前（アラン）が書いた小説の登場人物だ！」

ステキな薬でもキメている人なのか、それとも本物の2次元の人なのか、異常なセリフをつぶやきながらヒッチハイカーは近づいてきます。さすがにチュートリアルの序盤で死ぬのは恥ずかしいので、観察はそこそこにして逃げることに専念。逃げる間も、彼は「お前なんか編集者がいなければ、何も書けないんだろうが！」などとライターの私にもダメージが来るセリフを連呼。恐怖とは違う意味で涙が……。

涙目になりながら逃亡を続けていると、目の前に人の姿らしき影が見えました。その人物は、クレイ・スチュワートと名乗る味方らしき男。なんだか慣れ慣れしい人ですが、アランの態度からすると、この人も彼が書いた小説の登場人物なのでしょうか？　銃を構えて敵を待ち伏せるクレイを頼もしく思いつつ、私はロッジに逃げ込むことに。ふと外を見ると、あのヒッチハイカーが追いついてきました。30秒も持たず、速攻で殺されるクレイさん。や、役立たずすぎる！　きっと、小説の中でも冒頭に出てきて死ぬようなキャラなんだろうな、こいつ。しかし、クレイの犠牲を悼んでいる場合じゃありません。ロッジに逃げたのも束の間、ヒッチハイカーは竜巻のようなポルターガイスト現象で、小屋を破壊しようとします。しかも、ガタガタ小屋が揺れるうえに、小屋にあるTVからは「死ね死ね死ね死ね」というセリフだけが聞こえてくるというヤバイ演出。私のM気質も最高潮！　ゾクゾクしていいわ〜。TVには焦点の合わない目だけが映っていたり、歩く先々で蛍光灯が割れたりと、このあとも絶妙なタイミングでプレイヤーを不安にさせる演出が展開。演出が神がかっているという表現は、このゲームのためにあるといっても過言ではないかもしれません。ゲーム部分はオーソドックスなA・AVGで、謎解きも難しくはないですが、この演出のおかげで臨場感がハンパじゃないんですよ。

そんなこんなで逃げていると、突然まばゆい「光」が出現してアランに語りかけてきました。この光は、何かを警告するために彼の夢の中に現れたとか。光の指導のもと、戦闘に関する基礎知識を学ぶアラン。彼を襲う敵は普段「闇のバリア」に包まれているので、懐中電灯の光を当ててバリアをはぎ取らなければ戦えないこと、そしてバリアを壊せばリボルバーなどの銃器で攻撃が可能なことを学び、ついに敵

プレイしてわかった『アラン ウェイク』4つの真実

ワシントン州のどこかにある架空の街・ブライトフォールズを舞台に、主人公アラン・ウェイクの体験を描く本作。今回は、完成版ROMをプレイしてわかった本作ならではのポイントを、プレイレポートとともに紹介。その魅力の一端に触れてほしい。



▶戦闘では「光」が重要。敵のバリアを光で解除できる。

No.1 エピソードごとにエンディングやあらすじがTVドラマ風に挿入される

本作は、6つのエピソードで物語が進行。エピソードの冒頭にはあらすじが、ラストにはエンディングが挿入され、良質の海外TVドラマを見ているような気分でプレイできる。



◀あらすじの入り方も、海外ドラマ風で凝っている！

No.2 TVやラジオ放送でサイドストーリーが展開する

フィールドには、TVやラジオが置いてあることも。これらを調べると、TVドラマや街の人々が出演するラジオ放送を視聴できる。

TV　Night Springs

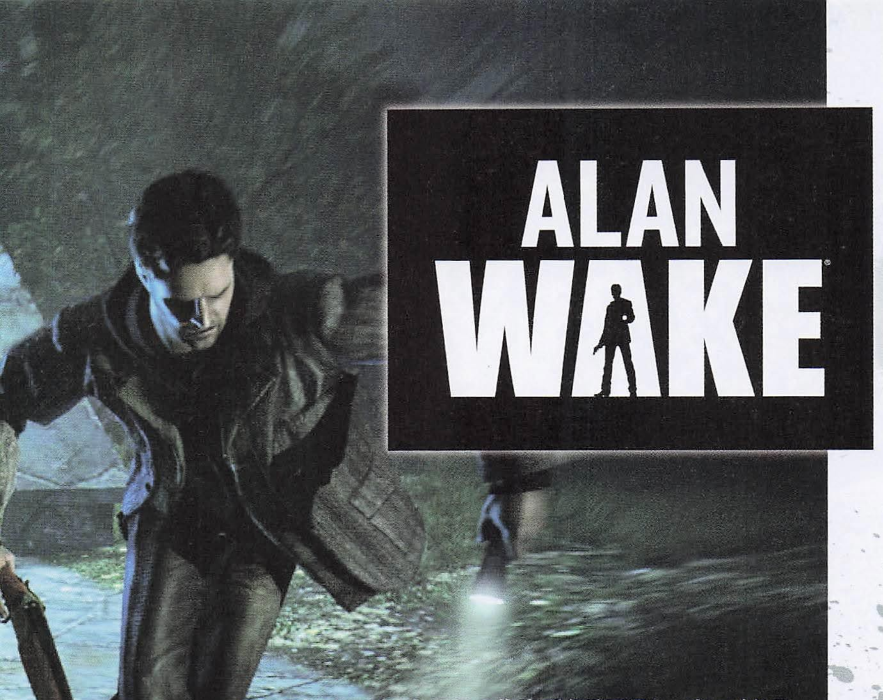
TVをつけると見られる1話完結型のSFドラマ。エピソードごとに、不条理かつ奇妙な物語が放映される。

ラジオ　KBM-FM

DJのパット・メインが贈る深夜ラジオ。ブライトフォールズの人々が出演し、悩みなどを打ち明けるが……。

小説家アランの独り言❶

私はアラン・ウェイク、作家だ。悪夢の中で私が拾う「原稿」には、これから訪れる出来事が書かれている。その内容は、直接私に降りかかってくることへのヒントになるものもあれば、第三者に降りかかった不幸の真相など、どれも物語を読み解くうえで重要なものばかり。すべての原稿を集めるには最高難易度の「ナイトメア」をプレイする必要があるが、1周目では選択できないので、最初は原稿集めよりも物語そのものを楽しんでほしい。



ALAN WAKE

これは、ベストセラー作家であるアラン・ウェイクの身に降りかかった、悪夢のような体験。どこまでが現実で、どこからが夢なのかわからない世界で、次々と彼を襲う驚愕の出来事……。彼は手元の光を頼りに、闇から現れる敵と戦っていく。『アラン ウェイク』は、スティーヴン・キングの小説のような心理的恐怖と、海外TVドラマのような先が知りたくなる謎、そして巧みな演出を内包した第一級のサイコスリラーA・AVG。この世界に足を踏み入れたら最後、あなたはもう暗闇の恐怖から逃れることができない。

アラン ウェイク

2010年5月27日発売	¥7,140(税込)		
Xbox 360	ジャンル	A·AVG(アクション サイコスリラー)	ACT 謎解
	メーカー	発売元:マイクロソフト/開発元:Remedy Entertainment Ltd.	
	備考	プレイ人数:1人用	

No.3 「光」は武器にするだけでなく安全な場所も作り出す

本作では、光が重要なカギを握る。それは物語だけでなく、戦闘でも同様。敵がまとう「闇のバリア」をライトの光ではぎ取って銃でトドメをさしたり、発煙筒の光で飛んでくる鳥を撃退したりと、さまざまな場面で活躍する。また、街灯をつけることで安全地帯を作ることも可能。光の力で道を切り開こう！



ライトスタンド

◀発電機を動かすと、ライトスタンドに明かりが灯る。照明の中にいれば、敵は襲ってこない。



発煙筒

▶これを使用すると、一定時間、敵が近づかなくなる。また鳥の集団には、武器として使うこともできる。

No.4 実在すら疑わしい登場人物達が物語の謎をさらに深める

本作には、さまざまな人物が登場し、彼らとの関係は、物語が進むたびに大きく変化する。しかし悪夢と現実が交錯する本作においては、彼らの存在すら疑わしく思えてくる。



アリス・ウェイク
アランの妻。何者かに誘拐されてしまう。



エミル・ハートマン
アリスに依頼された精神分析医。



誘拐犯?
妻を誘拐した謎の男。その目的は？



バリー・ウィラー
アランの友人。彼を追って街を訪れる。



FBI捜査官ナイチンゲール
アランに敵意を抱いている危険な男。



喪服の老婆
暗闇の中で出会う、正体不明の老婆。

への反撃手段が手に入りました。この2段構えの戦い方はなかなか斬新です。ホラーゲームって、武器が手に入ると急に自分が強くなって怖くなくなることがあるんですが、これだとライトを当てる→銃器で構えるという2段構えなので、戦闘がいい意味で忙しくなります。それと、ライトが照準がわりになるのも地味に便利だったり。

教わった戦法で敵を退け、目的地の灯台に着くと、そこで夢は中断。妻のアリスに起こされて、アランはフェリーの上で目を覚ましました。どうやら彼らは、リゾートの「ブライトフォールズ」という街にやってきたようです。ここは架空の街なのですが、登場する人々の動きやセリフなどの描写が非常にリアルで、臨場感があるんですよ。日常の切り取り方がうまいから、のちのホラー部分がすごく際立つんです。

そんなワケで、ここからはしばらく平和な感じに。アランはアリスと泊まるキャビンのカギを借りるべく、カールスタッキーという人に会うためにダイナー（アメリカ式のレストラン）に向かうことになります。ダイナーでは、老人に頼まれてジュークボックスの曲をかけたり、アランのファンという店員のおしゃべりを聞いたりと、平穏な時が続きます。そんな何気ない風景を楽しみつつカールスタッキーさんを捜して事務所の奥に向かおうとすると、近くにいたおばさんが「暗闇は危険よ！」と忠告してきました。まるで、先ほどの悪夢のようなことを言ってくるので急に不安に。もしかして、これも夢なのではないかという疑念が頭をよぎりますが、カールスタッキーの代理を名乗る喪服の老婆から、キャビンのカギをもらって一安心。

しかしアランが車を発進させると、後ろからあわてて男が飛び出してきました。どうやらアランは、キャビンのカギをもらうのを忘れたようです……って、辻つまが合いませんよ？　あの老婆は何者なの？　なんだかすでに、夢と現実の境界があやふやになっているような……。

キャビンに着いたアラン達は、電気をつけるべくブレーカーを探すのですが、どうもキャビンの中にはない模様。外に出てみると、ラジオが置いてあったので電源を入れてみます。すると「KBM-FM」というラジオ番組から、ダイナーで出会った店員の声が聞こえてきました。なるほど、実際の深夜ラジオのような感じで、街の住人達のサイドストーリーが聞けるようですね。ラジオを聞いたあと、離れにある小屋でジェネレーターの電源を入れると、キャビンの中でアリスが待っていました。彼女に言われるがままに書斎に入ると、そこには真新しいタイプライターが……。けれど、新作が書けずスランプに陥っていたアランは、彼女がよかれと思って取った行動に激怒。外へ飛び出してしまいます。その後、落ち着きを取り戻した彼でしたが、そこに突然、悲鳴が響き渡りました！　あわててキャビンに戻るアランが見たのは、何者かに襲われて湖へ落ちるアリスの姿。彼女を追って、すぐにアランも湖へと飛び込むのですが……。

車の中で目を覚ましたアラン。しかし、周りを見わたしてもアリスの姿はどこにもありません。仕方なく、助けを求めるためにガソリンスタンドを目指すことに。その道中、「ディパーチャー」というタイトルが書かれた原稿を拾いました。それは、彼が「これから書く予定」の物語なんだとか。しかも、そこには殺人鬼に襲撃されるという内容が記されています。何やらワケがわからないまま、その先の資材置き場に向かうと、まるで先ほどの原稿を再現するように殺人鬼が登場！　どうやら原稿には、予言書のように未来のことが書かれているようです。ちなみにこのシーン、「私がカールスタッキーです！　料金は前金で！」と、日常的なセリフを繰り返しながら襲ってくる殺人鬼の姿が非常に不気味。じわじわと精神にくる演出にゾクゾクします。

ライトと武器で敵を撃退しつつ作業小屋へ逃げ込むと、そこにはポツンとTVが置いてありました。試しにスイッチを入れると、いきなりドラマが始まってビックリ。これ、本編とは関係ないんですが、シャレが効いていて個人的にヒット！　ちょっと古いですが「トワイライトゾーン」や「世にも奇妙な物語」みたいな番組が見られるんです。

その後、なんとかカールスタッキーを倒して、やっとの思いでガソリンスタンドに到着。その場にあった電話を使って保安官に助けを求めますが、やってきた保安官の口から出たのは意外な言葉……。それは、アラン達がいた島は、とっくの昔になくなっているという事実でした。信じられないとばかりに、保安官とともに島があるはずの場所をのぞき込むアラン。しかし、その先にはどこまでも湖が広がるだけだった……という、スゴク気になるシーンでエピソード1が終了。海外ドラマでよくあるような、画面がグーッと引いていく演出とともにエンド表記とエンディング曲が流れ、物語は次のエピソードへ……。って、先が気になるってレベルじゃないですよ！　なんだか、実はアランの妄想だったみたいな可能性まで出てくるし、本当にアリスが存在していたのかも気になって仕方ない。もう、こうなったら最後までプレイしよう、と思ったら完成版ROMを回収されました……。

翌日、Xbox 360本体を購入した私は（マジで）、同時にソフトも予約。物語と演出の完成度が本当に高いので、ホラー好きはもちろん、海外ドラマファンにもぜひ遊んでもらいたいですね。　　（まさん）

さらなる悪夢の続きは自らの目で確認せよ……

小説家アランの独り言②

私はアラン・ウェイク、作家だ。このゲームにはさまざまなアイテムが登場するが、実はどれも手に入れたエピソード内でしか使うことができない。弾薬もライトのバッテリーも次に持ち越せないので、ケチらないでどんどん使ったほうがいいだろう。ただし、難易度が「ノーマル」だと弾薬もバッテリーも結構余るのだが、「ハード」以上だとギリギリの数しか手に入らない。ライトを照準のかわりにして、しっかり敵に当たるように撃つことが大切だ。

現地直送レポート!

ベセスダ・ソフトワークスさんに呼ばれてラスベガスで最新作を見てきました。

Bethesda Softworks presentation in LAS VEGAS

ついに彼らは本気で世界を獲りに来たのかもしれない。

オープンワールドの骨太なRPGを作らせたら世界随一と言っても過言ではないベセスダ・ソフトワークス。2010年4月20日、同社は世界各国のプレスをラスベガスへと招待した。日本からも電撃ゲームスを含む6メディアがこれを受けており、こうして世界中から集まったプレスにベセスダ・ソフトワークスが誇る最新タイトルの情報が公開された。今秋に発売が予定されている『Fallout: New Vegas』『Brink』。そして、年度内の発売が見込まれる『Hunted: The Demon's Forge』。しかも驚くことに、全タイトル実機でのプレゼンが行われ、その模様はWebメディアを中心に全世界同時発信されたのである。

プレスが座る目の前で開発者自身がコントローラを握り、プレスと会話を交わし、要望にも応え、その場の空気を作りながら紹介を行う……。このプレスと開発者というメディア側とメーカー側の"現場"の人間同士が、直接やりとりを交わすというフランクなプレゼンのスタイルが、彼らの作るゲームをオープンワールドたらしめているのかもしれない。

東西各国のプレスをラスベガスまで呼び寄せるほどの、ベセスダ・ソフトワークスが今期タイトルにかける意気込み。そして、日本も含めた世界を獲ろうとする彼らの"本気"が伝わってくるプレゼンであった。

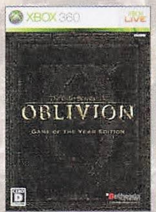
ベセスダ・ソフトワークスとは?

What's? Bethesda Softworks

ベセスダ・ソフトワークスは、1986年に誕生した、歴史のあるゲームメーカーだ。当初はPCを中心に活動しており、緻密に設定された世界観と高い自由度を持つファンタジーRPG『The Elder Scrolls』シリーズで、海外では早くから注目を集めていた。だが、このシリーズの日本版が発売されなかったこともあり、日本ではほとんど知られていなかった。その状況が一変したのは、『The Elder Scrolls Ⅳ: オブリビオン』の登場からだ。従来のシリーズを受け継ぐ自由度の高さに、HD画質の美しいグラフィックが加わって、海外版ソフトが日本のゲーマーからも注目を集めた。やがて日本版が発売されると大きな話題を呼び、海外製ゲームでは異例のヒットを記録。この流れを受けて同社は、2008年に日本法人を開設し、日本のコンシューマゲーム業界に本格参入した。

2008年の後半、同社は過去にアメリカで発売された名作SF・RPGを復活させた『Fallout 3』を発表する。この作品が『オブリビオン』に続いて世界中で大ヒットを記録したことにより、ベセスダ・ソフトワークスは今、世界で最も勢いのあるゲームメーカーの1つに数え上げられるまでになっている。さらに、2009年には、親会社のゼニマックス・メディア社が、『DOOM』や『QUAKE』を生んだ名門ゲームメーカーid Softwareの獲得に成功し、ベセスダと同じグループとするなど、その勢いは増すばかりだ。

ちなみに、ベセスダ・ソフトワークスの本社はワシントンD.C.にあり、『Fallout 3』のゲーム内でも、オフィスビル(の廃墟)を探索することができる。



The Elder Scrolls Ⅳ: オブリビオン Game of the Year Edition

- 発売中(2010年4月22日)
- 価格:¥5,040(税込)
- 機種:PS3/Xbox 360
- ジャンル:RPG
- プレイ人数:1人用



Fallout 3: Game of the Year Edition

- 発売中(2009年12月3日)
- 価格:¥7,140(税込)
- 機種:PS3/Xbox 360
- ジャンル:RPG
- プレイ人数:1人用

Fallout: New Vegas

フォールアウト：ニュー・ベガス

●発売日：2010年秋予定　●価格：未定　●機種：PS3／Xbox 360
●ジャンル：RPG　●開発元：Obsidian Entertainment　●プレイ人数：1人用



世紀末の世界でサバイバル！傑作RPGの新章が開幕！

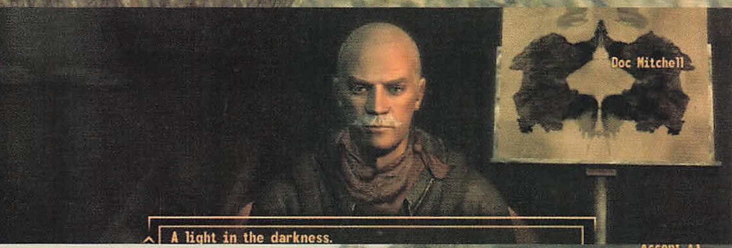
核戦争で荒廃したアメリカ大陸を冒険するというユニークな設定と、プレイヤーが望めば善人にも悪人にもなれるという自由度の高さで、海外はもとより日本でも熱狂的な支持を集めたSF・RPGの傑作『Fallout 3』。そして今年、ファン待望のシリーズ最新作が、ついに登場する。『Fallout 3』では首都ワシントンD.C.での冒険が描かれたが、本作『Fallout：New Vegas』の舞台は、アメリカ南西部に広がる砂漠地帯だ。『Fallout 3』の３年後という設定だが、物語に直接的なつながりはなく、前作のキャラクターも登場しない。独特な世界観はそのままに、新たな土地と人物による、まったく新しいドラマが展開されるというわけだ。

本作の詳細を説明する前に、『Fallout』シリーズの基本設定を振り返っておこう。アメリカ合衆国と中国のあいだで戦争が勃発し、やがてそれが全面核戦争へと発展した世界。核ミサイルがアメリカ全土に飛来し、大都市はすべて廃墟と化した。それから数百年を経た現在もなお、放射能の脅威は大地を覆っている。生き残った人々は、巨大化した昆虫や凶暴なスーパーミュータント、ゾンビのような姿をしたグールといった奇怪なクリーチャーにおびえながら、廃墟の片隅で細々と暮らしている。主人公はこのような状況のなかで、わずかな武器と自分の才覚だけを頼りに、サバイバルの旅に赴くことになる。荒れ果てた荒野を進む主人公は、いったいどんな運命をたどるのか!?

基本システムは『Fallout 3』と同様

会話での選択肢によって、NPCの反応やミッションの結果が大きく変化する自由度の高さ、戦闘中に時間を止めて攻撃する部位を選べる「V.A.T.S.」など、基本的なゲームシステムは、前作にあたる『Fallout 3』と同様だ。







戦闘の際は、アクションゲームのように銃などの武器で敵を直接狙って攻撃するだけでなく、いったん時間を止めて、攻撃する部位を選択することもできる。『Fallout 3』でおなじみの「V.A.T.S.」は、本作でももちろん健在だ。

ラスベガスよりベセスダ・ソフトワークスの今期注力タイトルをお送りします。



『Fallout: New Vegas』にかけて、ラスベガスで行われたベセスダ・ソフトワークスのプレスイベントを現地で見てきたままにお届け！

LAS VEGAS Report.1

異国の地「LAS VEGAS」で「New Vegas」に出会う

2010年4月20日午後5時（現地時間）、娯楽のために作られた都市で開催される、ベセスダ・ソフトワークスのプレスイベント「Besethda Gamers Day 2010」に参加をするために、ガタガタ揺れる飛行機を乗り継いで、ラスベガスの地を踏みました。このイベントは同社が2010年度の注力タイトルをお披露目するイベントで、世界中から多くのメディアが招待されていました。そして僕も、その1人というわけです。

飛行機から降り立った瞬間に出迎えてくれるスロットマシンの脇を抜けて、すみやかにBaggage Claimより自分の荷物を受け取ります。その後用意されていたシボレーのトレイルブレイザー（でかい！）に乗り込み、宿泊場所であるホテル「Palms Casino＆Resort」に向かいました。ちょっと遅いディナーを日本からの参加者全員で食べ、日本で起床してから32時間超の長い4月20日は終わりを告げ……るのかと思いきや、部屋でネット回線がつながらないトラブルが発生！　いろいろ試してみましたがつながらず、結局、つたない英語でフロントに助けを求めることに……。不安を禁じ得ないラスベガス取材の始まりでした。

2日目はいよいよイベントがスタート。しかし、プレゼンは夕方4時半からだったので、ほかのメンバーとは分かれて、メインストリートである「ストリップ通り」を散歩することにしました。そうしているうちに時間となり、集合した場所はハリウッドセレブも訪れるといわれるスイートルーム。さすがベセスダ、規模がハンパないです。そこでPR担当副社長のピート・ハインズ氏が登場。ついに実機での『Fallout: New Vegas』が、我々の前に姿を現しました。

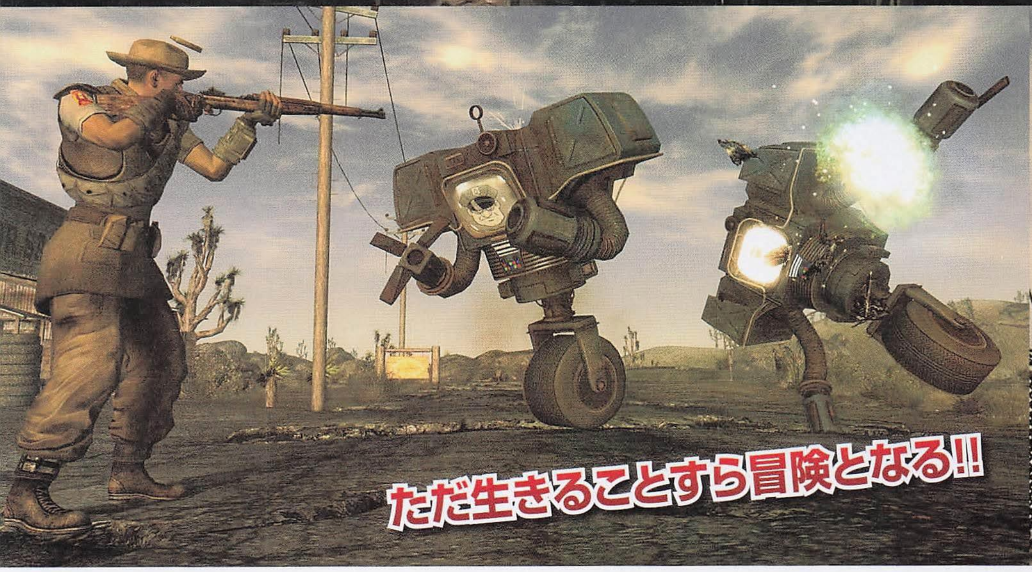


砂漠の歓楽都市ニュー・ベガスで主人公を待つのは栄光か？　死か？

『Fallout 3』の主人公は、地下の核シェルター「Vault」の中で生まれ育ち、そこで大人になってから荒廃した地上へと足を踏み出した。だが、この『Fallout: New Vegas』の主人公は、最初から成人した人物として登場する。前作では、主人公がVaultの中で成長していく過程がじっくりと時間をかけて描かれていたが、本作ではゲーム開始早々から、自由に行動することができる。

今回の主な舞台となるのは、ラスベガスを連想させる歓楽都市「ニュー・ベガス」だ。この街は、NCR（New California Republic）やCaesar's Legionsなど3つの勢力によって支配されており、これらは互いに勢力争いを繰り広げている。そして、主人公がどの勢力に手を貸すかによって、この街での主人公の立場が変化していくことになる。プレイヤーの選択しだいでは、特定の勢力から援助を受けられる一方で、対立する勢力からは生命を狙われる、といった状況になるかもしれない。また、ベガスといえばギャンブル！　というわけで、さまざまな種類のミニゲームを、ニュー・ベガスの街で楽しむことができるという。

基本的なゲームシステムは『Fallout 3』と同様だが、いくつもの改良が加えられている。前作では、戦士から犬まで、多彩な仲間を旅に同行させることができたが、仲間の行動はあまり指示できなかった。だが今作では「Vault-Tec's new Companion Wheel」と呼ばれる円盤状のメニューを使って、細かい行動を素早く指示できるようになっている。また、主人公が使用する武器に、照準スコープや追加マガジンなどの強化パーツを付け加えて、強化することも可能になった。さらに、前作の難易度では物足りないという人のために、「ハードコアモード」も追加されている。ちなみに難易度は、プレイ中いつでも変更可能だ。





LAS VEGAS Report.II

古きよきアメリカの時代背景はそのままに『Fallout』でのベガスらしさを表現

本作は核戦争が起きた2077年から数百年が経ったアメリカという、前作『Fallout 3』と同じ世界設定です。『3』の3年後という設定ですが、『3』の登場人物が出てくるというわけではありません。直接の続編ではなく、同じ設定にすぎないと思ったほうがよさそうです。

さて、物語は運び屋として生活をしている主人公が、ある「何か」を運んでいる最中に、謎の集団に襲われるところから始まります。からくも一命を取り留めた主人公（プレイヤー）は、Doc Mitchellという名の老人の質問や心理テストに答えていきます。前にもあったキャラクターメイキングの場面ですね。この心理テストのなかには、どう考えてもその選択肢はないだろう、と思われるようなブラックジョークが効いた（効き過ぎだ？）ものもあって、『Fallout』らしさはそのままといった感じです。そのあと、Docから前作同様のデバイス「Pip-Boy 3000」を受け取り、いよいよ冒険がスタート。Pip-Boy 3000を手に入れたプレイヤーは「Good Spirngs」という町で、前々作『Fallout 2』に登場した"Gecko"と呼ばれるカエルの突然変異体の退治を依頼されます。なお、今回のデモプレイでは『3』でその姿形からプレイヤーを悩ませた"ラッドローチ"（黒いアレ）の姿は見ませんでした。このまま登場しないことを祈りたいところ。Geckoを退治して、町に戻ってきたプレイヤーを待っていたのは、ギャングに追われている商人のRingoを助けるクエスト。同様にギャングに悩まされている住人達とともにギャングと対決しに行きます。また、対決の準備で町を走り回っているときに目についたのが、バーに設置されたスロットマシンの筐体。さすがは「Vegas」の名を持つ地域だといったところでしょうか。

そのあとは、壊れたジェットコースターがある街、デカイ恐竜を模した建物が置かれている「NOVAC」と呼ばれる街、強大な敵スーパーミュータントが巣食う「Black Mountain」と呼ばれる山岳地帯などを経て、最後はP.195右下の写真にある電力供給施設と思われる場所にたどりつきました。ここでプレイヤーはどうやら送電先を選ぶようなのですが、そうこうしているうちに施設の周辺には多数の敵が集合してきている……そのとき、この施設に搭載された太陽兵器と思われる光線が空から降り注ぎ、群がる敵を吹き飛ばした！　というところでデモが終了しました。

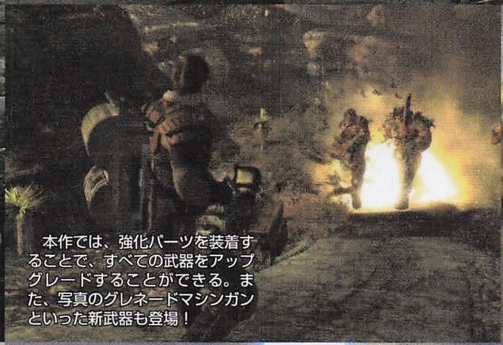
長いようであっという間のデモでしたが、いくつか新たな要素も見ることができました。注目なのは武器のアップグレード。前作でも武器を作り出すことはできましたが、すでにある武器を強化することはできませんでした。どのようなキットがあるのかが気になります。





物語の舞台は アメリカ南西部の砂漠

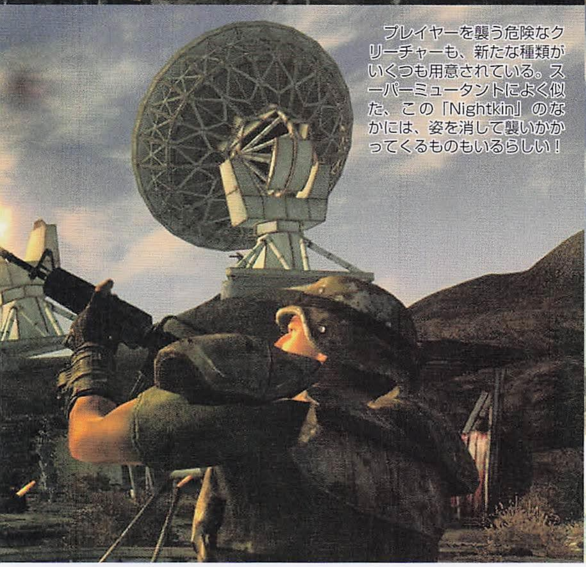
アメリカ西海岸側に位置するモハベ砂漠には、ラスベガスを連想させる都市「ニュー・ベガス」や、巨大なフーバー・ダムなど、興味深い場所がいくつも存在している。また砂漠には、まるで西部劇を思わせる小さな村もあるようだ。



本作では、強化パーツを装着することで、すべての武器をアップグレードすることができる。また、写真のグレネードマシンガンといった新武器も登場！



『Fallout 3』では、同行する仲間にいちいち話しかけて指示を行っていたが、本作ではこの「コンパニオン・サークル」を使って、素早く指示を出すことができる。



プレイヤーを襲う危険なクリーチャーも、新たな種類がいくつも用意されている。スーパーミュータントによく似た、この「Nightkin」のなかには、姿を消して襲いかかってくるものもいるらしい！

強力な破壊兵器も 存在する!?



天空（宇宙？）の彼方より放たれた強力なレーザービームが、太陽光発電所の周囲を焼き尽くす！砂漠地帯は核戦争による破壊を受けなかったため、かつての文明の痕跡が眠っているようだが……こうした破壊兵器を、プレイヤーも使用できるのだろうか？

ココが気になる！『FO:NV』Q&A



ピート・ハインズ氏
同社のPR＆マーケティング担当副社長であり名物広報さん。

──本作で移動できる地区の広さを教えてください。
ピート氏：マップのサイズは基本的に『3』と同程度となる。建物の規模も同様だ。
──『3』は広範囲にわたって放射能に侵されていましたが、New Vegasではその危険は？
ピート氏：New Vegas自体には核が直撃していないので、放射能に侵されてはいない。現在のさびれた街並みは核戦争から数百年が経過し、風化したのが原因となる。ただし、スーパーミュータントが巣食う「Black Mountain」だけは別で、あそこは核の直撃を受けているので、放射能の影響がある。
──改造が可能な武器の種類はどれくらいですか？
ピート氏：すべての武器が改造可能だ。デモで見せた銃器だけでなく、近接武器も改造できる。銃器を例に取ると、装填可能な弾丸の数、発射間隔の短縮、命中率や威力の向上などがパーツによって可能だ。
──そういったパーツは買えるものなのですか？
ピート氏：パーツは購入するものもあれば、冒険の途中で拾ったりするものもある。武器の自作も前作同様にできる。
──高難易度モードについて教えてください。
ピート氏：これは「ハードコアモード」と呼ばれるもので、Ammo(弾丸)に重量の概念がつくようになる。また、自分が傷ついたときに、手足などを骨折しているとスティムパックでは治せなくなる。この場合はドクターズパックというアイテムを使うか、医者に診てもらうかのどちらかが必要だ。
──『3』では各地にVaultがありましたが、New VegasにもVaultは存在するのでしょうか？
ピート氏：シークレット(内緒)。
──発売前ですが、今作でのDLCの予定は？
ピート氏：それもまたシークレットだ。
──(笑)。本日はありがとうございました。

Hunted: The Demon's Forge

ハンテッド：ザ・デモンズ・フォージ

●発売日：未定　●価格：未定　●機種：PS3／Xbox 360
●ジャンル：ACT　●開発元：inXile Entertainment　●プレイ人数：1～2人／オンライン対応



男女2人の協力プレイでダンジョンを探索

『Fallout』や『バルダーズ・ゲート』といった超大作RPGを生み出してきたクリエイター、ブライアン・ファーゴ氏の率いるinXile Entertainment社が、新たに送り出すファンタジーACT。剣の達人キャディックと、弓を操るオーロラという男女2人の戦士がチームを組み、力を合わせてダンジョンや廃墟を探索していく。オンラインでの2人協力プレイはもちろん、AIがパートナーを操作するシングルプレイも楽しめる。ちなみに、プレイヤーがどちらのキャラを操作するかは、ステージ途中のチェックポイント毎に選択できる。

冒険の舞台となるエリアには、無数の敵が存在している。そのため、キャディックが切り込み隊長となって突撃し、オーロラが後方から援護射撃するといった具合に、2人で連携して行動することが重要だ。また、2人の戦士は武器だけでなく、魔法を使うこともできる。攻撃魔法で複数の敵を一度にまとめて吹き飛ばしたり、強化魔法でパートナーの能力を上昇させたり、ケガを治療したりできるとのこと。

ダンジョン内では戦闘だけでなく、謎解きなどのギミックも用意されており、なかには2人で協力しなければ解けないものもあるという。さらに、NPCや死者の霊と会話して、情報を聞き出すといった展開も用意されている。アクション中心だがそれだけでなく、RPG的な要素もふんだんに盛り込まれているようだ。



剣で戦う戦士
キャディック

剣や斧といった近接武器の達人。筋骨隆々な肉体がたくましい。こんなコワモテの男が、なぜオーロラのような美女と旅しているのか、2人の関係が気になるところだ。

弓を操る美女
オーロラ

多彩な遠距離攻撃を繰り出して闘う、女性戦士。海外製ゲームの女性キャラというと、つい身構えてしまうが、彼女は日本のゲーマーの目から見ても、なかなかの美人である。





LAS VEGAS Report.Ⅲ

使用キャラクターの入れ替わりが可能 新しいCO-OPの形を見た！

『Fallout: New Vegas』のプレゼンに続いて登場した新タイトルは、『Hunted: The Demon's Forge』。このタイトルは『Dungeons＆Dragons』から派生している“Dungeon Crawler”(迷宮を何度も探索してアイテムなどを探し回る)タイプのACTだということを、本作の開発会社であるInXile EntertainmentのCEOブライアン・ファーゴ氏は強調していました。

今回のデモプレイは、2台のXbox 360を利用した、システムリンクによるCO-OPで行われました。選べるプレイヤーキャラクターは斧を使う男性キャラクターのキャディックと、弓を使う女性キャラクターのオーロラ。キャディックが前線を進み、オーロラが後方から支援するという形で進行する2人。オーロラが手に持つ矢の先を焚き火に近づけ、炎の矢としてダンジョン内の仕掛けを解いていく。なるほど、ステージ中の謎解きはふんだんに用意されているようです。

そうしてダンジョンを進んでいくと、1つの小部屋にさしかかる。小部屋の中心にあるオーブに手をかざした瞬間、なんとスクリーンに映っているキャラクターがもう1人と入れ替わりました！　オンラインのCO-OPプレイ中にキャラクターの入れ替わり、しかも相手が使っていたキャラクターに変えられるゲームというのはちょっと聞いたことがありません。

そのほか、ダンジョンで息絶えてしまった人物の霊を呼び出すことで、過去にここで起こった出来事や近くにある武器の存在などを知ることができるようです。聞き出したヒントはジャーナルでいつでも確認できるという。ダンジョン内での謎解きが多そうなタイトルなだけに、こういった点は快適にプレイしていくのに大事なポイントになるでしょう。なお、デモは2人のプレイヤーによるCO-OPでしたので謎解きに詰まる様子はありませんでしたが、1人の場合はどうなるのか？　その場合はプレイヤーが謎解きに該当するギミックに視点を合わせることで、AIで動いているもう1人のキャラクターが自動的に謎解きの配置に着いてくれるそうです。

ダンジョンを進んでいき、開けた場所にたどり着いた2人の前にスケルトンが襲いかかる。斧を振り、矢を放ち、必死に跳ね返していく2人。このとき、攻撃を受けたスケルトンが、どう見ても痛覚はなさそうなのに、痛そうによろめいていました（笑）。この広場の左右にスケルトン達を復活させている装置があるのですが、普通の攻撃では届かない。そこで奥にある砲台を利用して、もう1人が砲台の周辺を護衛しながら、装置が設置されている石柱そのものを破壊。本作では謎を解きつつ、協力し合いながら戦っていくのが重要となりそうです。



人類最後の都市・アークで2つの勢力が対決!!

Brink ブリンク

●発売日：2010年秋発売予定　●価格：未定　●機種：PS3／Xbox 360
●ジャンル：ACT（FPS）　●開発元：Splash Damage Ltd.　●プレイ人数：未定

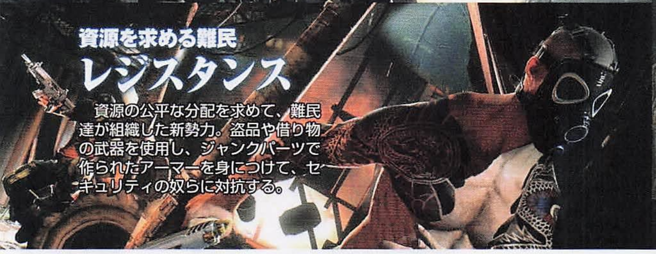
西暦2045年、地球温暖化による海面上昇で、世界各国の都市は海の底に沈んでしまう。今では、海上に浮かぶ巨大な人工都市「ARK（アーク）」が、人類最後の避難所となっていた。だが、何万人もの難民を抱えて飽和状態に陥ったアークでは、住民達の不満が爆発。ついに、対立する2つの派閥の間で、戦闘が開始される！

数々のFPSを手がけてきた実績を持つSplash-Damage社が開発を担当する、最新FPS『Brink』。プレイヤーは「セキュリティ」と「レジスタンス」という2つの派閥のいずれかに所属して、生き残りを賭けた闘いを繰り広げる。本作の最大の特徴は、シングル、協力、オンラインマルチという3つのプレイモードを、シームレスに展開できる点だ。自分の分身となるキャラクターは、髪型やボディペインティングをカスタマイズして、各モードで自由に使用できるほか、獲得した経験値をほかのモードに持ち越して、成長させることも可能だ。操作面では、「SMART」と呼ばれる新システムを搭載。自分の行きたい方向に視点を向け、SMARTボタンを押すだけで、障害物の下をくぐったり、ジャンプしたりといったアクションを、状況に応じて自動的に実行してくれる。



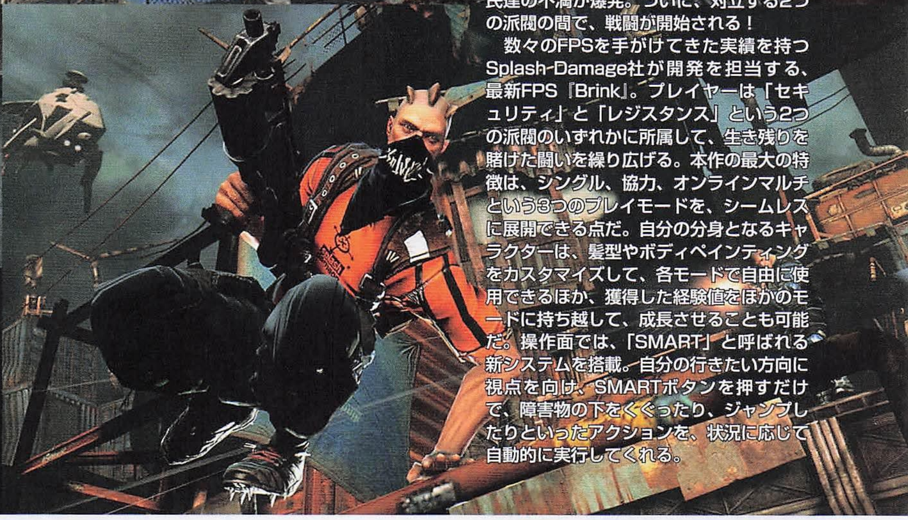
法と秩序の番人 セキュリティ

アーク本来の住民達が、治安を維持するために組織した制圧部隊。強力なハイテク武器を装備しており、レジスタンスの難民どもを強制的に排除していく。



資源を求める難民 レジスタンス

資源の公平な分配を求めて、難民達が組織した新勢力。盗品や借り物の武器を使用し、ジャンクパーツで作られたアーマーを身につけて、セキュリティの奴らに対抗する。



会場で見た、気になるこんなタイトル



『Rage』（日本発売未定）

◀隕石が地球に衝突した後の近未来を描くFPSタイプのアクション。開発はid Software。

『Rage』は日本での発売は未定ながら、2011年の注目タイトルとして紹介された、PS3／Xbox 360向けタイトル。開発は2009年6月にベセスダの親会社であるZenimax Mediaが買収したid Software。id Softwareは、FPSの先駆けともいえる『DOOM』や『Quake』などを開発したメーカーです。ちなみに、日本ではFPSという言葉がなかった時代、FPSは「DOOM系アクション」などとも呼ばれていました。『Rage』というタイトル自体の初出は意外にも古く、2007年までさかのぼります。そのあと、やや時間を空けて、2009年のE3でトレイラーが公開されていましたが、実機で動いているのが見られたのは、おそらく今回が初だったのではないでしょうか。

そんな本作ですが、特徴的だったのがキャラクターの表現の豊かさ。隕石が衝突して荒廃した未来、という殺伐とした舞台だからこそ、キャラクターがその世界に生きている感が重要になると思われます。戦闘シーンでは敵となるBanditが、ただ単に撃ってくるだけでなく、天井にぶら下がったり、曲芸的な動きをしていました。開発陣によるとこれらの敵はAIで状況を見ながら動いているそうです。また、携帯型の自動タレット（砲塔）で攻撃の支援を行わせたり、爆弾を搭載したラジコンカーを敵がいる小部屋に突っ込ませて、吹き飛ばしたりといったガジェット類も気になりました。いろいろと想像が膨らむ本作なだけに日本での発売も期待したいところです。

電撃文庫
5月の新刊（毎月10日発売）

注目の第16回電撃小説大賞最終選考作!



俺と彼女が魔王と勇者で生徒会長

著/哀川 譲　イラスト/H_2SO_4
定価:599円
人間と人外が共に学ぶ聖桐学園で、ある日突然、魔王に選ばれた俺。勇者に選ばれた幼なじみのアリスに目の敵にされ、大ピンチに!?



ニートティーンストーリー、待望の短編集が登場!

神様のメモ帳5

著/杉井 光　イラスト/岸田メル
定価:620円
ニート探偵とその助手が遭遇した、忘れられない事件の数々——。100ページの書き下ろしも収録した初短編集。

その他の新刊ラインナップ



死んだはずの者がその先に待っていることは——。
断章のグリムXII しあわせな王子・上
著/甲田学人
イラスト/三日月かける
定価:578円

第16回電撃小説大賞＜金賞＞受賞作、早くも登場!
ヴァンダル画廊街の奇跡2
著/美奈川護
イラスト/望月 朔
定価:599円



ウィザーズ・ブレインVIII 落日の都＜上＞
著/三枝零一　イラスト/純 珪一　定価:578円

森口織人の陰陽道 巻ノよん
著/おかゆまさき　イラスト/とりしも　定価:578円

タロットの御主人様。ぷちあそうと。
著/七飯宏隆　イラスト/YUKIRIN　定価:578円

藍坂素敵な症候群2
著/水瀬葉月　イラスト/東条さかな　定価:641円

イスカリオテV
著/三田 誠　イラスト/岸和田ロビン　定価:641円

くるくるクロッキー2
著/渡部 狛　イラスト/茨乃　定価:662円

新作! **神と奴隷の誕生構文**
著/宇野朴人　イラスト/きくらげ　定価:620円

新作! **七花、時跳び! Time-Travel at the After School**
著/久住四季　イラスト/明星かがよ　定価:620円

新作! **~覚醒遺伝子~ 空を継ぐもの**
著/中村 一　イラスト/refeia　定価:620円

Baby Princess④
著/公野櫻子　イラスト/みぶなつき　口絵・本文イラスト/若月さな　定価:599円

俺の妹がこんなに可愛いわけがない

6
著/伏見つかさ
イラスト/かんざきひろ
定価:578円



あやせから新たな相談を受けたり、友人の赤城と
アキバ巡りをしたりと、いつもの（?）騒々しい日常が
戻ってきたかと思いきや……沙織の様子がおかしい!?

超話題作、最新刊登場!!

ソースはあたし!

アニメ化決定!

続報は「電撃文庫MAGAZINE」&公式HP
http://oreimo.dengeki.com/
をチェックしてね!

電撃コミックス
俺の妹がこんなに可愛いわけがない①
原作/伏見つかさ　作画/いけださくら
キャラクターデザイン/かんざきひろ
定価:599円
（電撃G'sマガジンにて連載中）

コミック版も絶好調!

劇場映画 半分の月がのぼる空 大ヒット上映中!

半分の月がのぼる空＜上・下＞

著/橋本紡　定価:各1,680円（税込）
160万部突破の大ベストセラーが、完全版としてよみがえる
上巻 好評発売中 下巻 5月25日発売

ASCII MEDIA WORKS
発行●アスキー・メディアワークス
発売●角川グループパブリッシング

商品はお近くの書店でお買い求めください。
また、アスキー・メディアワークスの公式サイトからも購入することができます。

※定価は税込(5%)です。

アスキー・メディアワークスの公式サイト http://asciimw.jp/

dengekiya 電撃屋　電撃のオンラインショップ リニューアルオープン!!
http://dengekiya.com/　電撃屋 検索

新作 PREVIEW

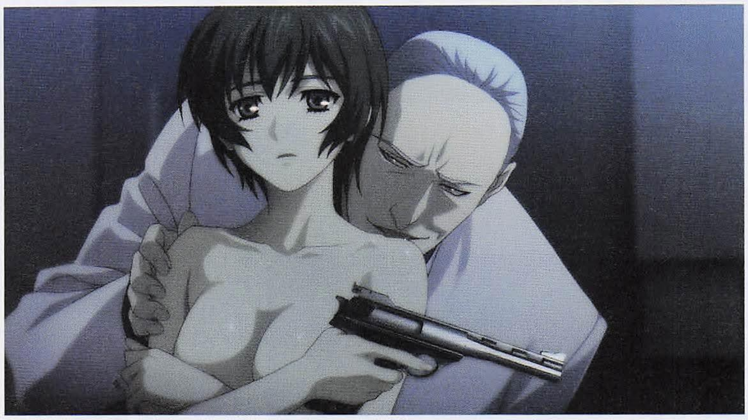
今月も新作が盛りだくさん!! 気になるタイトル、見逃しているタイトルはないか、ココでチェック!!









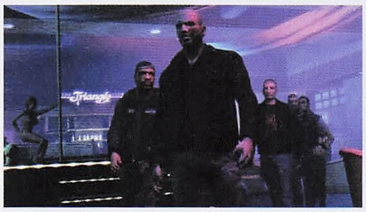












PS3 PSP 実況パワフルプロ野球2010

2010年7月15日発売	PS3:¥6,980(税込)/PSP:¥5,250(税込)			ACT	対戦
ジャンル	SPG	メーカー	KONAMI	備考	プレイ人数:1〜2人

PS3初の『パワプロ』は美麗化&ダイナミックカメラ搭載!!

対戦のほか、選手育成やペナントなどの多彩なモードを収録し、野球をトコトン遊び尽くせるのが『パワプロ』の魅力。最新作ではグラフィックが美麗になり、ダイナミックカメラなど多数の新要素が導入された。これでよりエキサイティングな試合が楽しめる!



▶『パワプロ』の魅力である、リアルなシステムや操作性は従来どおり。最新の選手データで名場面をガンガン演出しよう!





▲『パワフルメジャーリーグ』で好評だった選手の固有顔を採用。実名プロ野球選手、サクセスモードに登場する選手全員の顔を、さらに美麗になった『パワプロ』キャラで表現。

◀インタビューにも選手の特徴をバッチリつかんだ固有顔で登場。好きな選手なら、より感情移入できるはず。

PS3版は選手全員の顔を個性豊かに表現!

Check! 好みの表情を作り出せる!

「エディット」モードで新たに選手を作成する場合は、顔も自由にカスタマイズすることができる。多数用意されたパーツをうまく組み合わせて、自分の顔にそっくりな選手を作り出してみよう。



▲変更できるパーツは、肌の色、髪の毛、まゆ毛、目、装飾品、ヒゲ、体型の7種類!

新しいシステムと大ボリュームのサクセスでプレイが熱狂(エキサイト)

熱狂ポイント1 カードを集めて能力を強化!

好きな球団を選択して、シーズン優勝を目指すのが「ペナント」モード。今作では、多彩な効果を持つカードを使った強化システムが導入されている。カードは、試合やイベントで手に入れることができる。カードの使用方法により、戦況は大きく変化していく。



◀カードは試合の前に使うかどうか選択できるようだ。



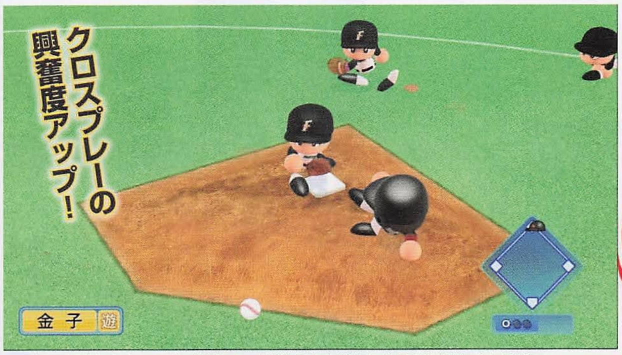
▶カードには、能力アップや特殊能力の習得などの効果がある。

熱狂ポイント2 ダイナミックカメラは迫力満点!

『パワプロ』では今まで、各種デモカメラや観戦時に表示される投手視点カメラなど、4つのカメラが搭載されていた。そこに今回、新たに「ダイナミックカメラ」が搭載される。このカメラは、試合中に際どいプレイが発生すると、その部分がズームに切り替わるというもの。まるでTV放映を見ているようで、より白熱した試合が楽しめること間違いなし!



▲ダイビングキャッチなどのスーパープレイを、よりダイナミックに見せる!



▲これでアウトかセーフかの判定で、対戦中の友達ともめることはなくなる!?

熱狂ポイント3 サクセスモードは12球団ぶんを用意

ストーリーを進めながら野球選手を育てる「サクセス」モード。今回は、『パワプロ』シリーズでは10年ぶりとなるプロ野球12球団が舞台だ。ストーリーは球団の数だけ用意されているので、何度も新鮮な気持ちでプレイできる。猪狩守などのサクセスオリジナルキャラクター達も、各球団に所属している。



▶練習すると体力が減り、無理をするとケガにつながるので、回復しつつ行うのが基本。

◀キャラクターはちょこちょこ動くようになった。PS3の解像度により表現力もアップ。



熱狂ポイント4 PSP版だけのモードを搭載!

PSP版は、マイライフ、PoTaCa、段位認定の3モードも搭載されている。マイライフは波乱万丈のプロ野球人生を楽しめるモード。PoTaCaは野球選手のカードを収集できるコレクションモード。段位認定は、シナリオ形式で出題される問題をクリアすることで、プレイヤーの実力を段位として認定するモードだ。どのモードも長く楽しめる充実したものばかりなので、たっぷり遊び尽くそう。

▶実在プロ野球選手のレアなトレーディングカードを集める「PoTaCa」モードが入っているのはPSPだけ。コンプリートを目指せ!





Wii THE LAST STORY（ラストストーリー）

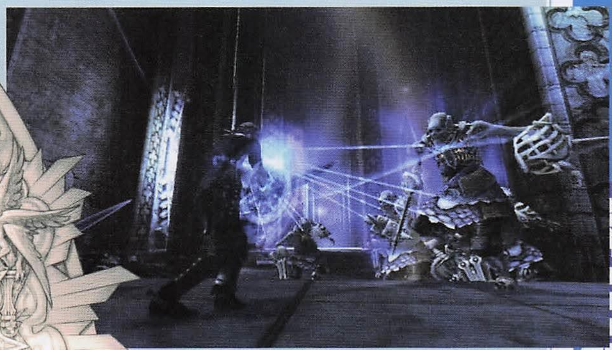
2010年発売予定	価格未定		ACT 冒険
ジャンル	RPG	メーカー	発売元:任天堂／開発元:ミストウォーカー
備考	プレイ人数:1人用		

任天堂×ミストウォーカーが贈るファンタジーRPGがWiiに登場！

任天堂と坂口博信氏率いるミストウォーカーがタッグを組んで開発中の、完全新作RPG『ラストストーリー』。待望の本格RPGとして、多くのWiiユーザーからの期待を一身に集めている本作に関し、気になる情報が続々と到着!!　今回はその最新情報から、独特のバトルシステムや舞台となる街など、ゲームのポイントとなる3つの要素を紹介する。そこから、ゲームの持つ魅力を探っていこう！

緻密な世界観が息吹を感じさせる!!







▲▼緻密に描かれた街や島の風景は、人々のざわめきや通りを抜ける風などの圧倒的な臨場感を感じさせる。

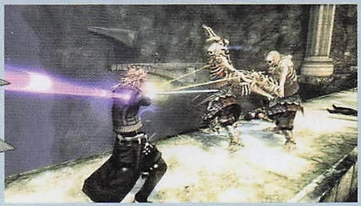




▲冒険の舞台となるルリ島は、湾の中に位置する半島。緑が多く、経済的にも繁栄している（写真は設定資料）。

息づかいが感じられる ルリの街

ルリ島の中央にあり、主人公達の旅の拠点となる街。人々の生活感を感じとることができる活気のある街で、大きく入り組んだ構造が特徴的。街の横には、領主アルガナン伯爵の居城も存在する。



▲◀モンスターが主人公を狙う。バトルは、リアルタイム性の高いものになるようだ。

注目を集めて戦いをコントロールする バトルシステム

バトル中は「ポインター」と呼ばれるラインにより、誰が誰を狙っているかを瞬時に判断できる。主人公は「ギャザリング」という能力で敵の注目を集めることができるので、これをうまく使い、呪文詠唱中の味方を守るなど戦いに有利な状況を作り出そう！



▲ルリ島にある「星見の塔」で語り合う主人公とヒロイン。果たして2人はどのような物語を紡いでいくのだろうか……!?

「星見の塔」で夢を語る 主人公とヒロイン

物語の中心となるのは、左のイラストに描かれた2人。主人公の職業はモンスター討伐などを行う傭兵なので、ある程度は戦い慣れした人物のようだ。

PS3 Xbox360 PSP

プリンス・オブ・ペルシャ 忘却の砂

2010年6月24日発売	PS3・Xbox 360:¥7,329(税込)/PSP:¥5,229(税込)	ACT	
ジャンル	ACT	メーカー	発売元:ユービーアイソフト/開発元:UBISOFT MONTREAL
備考	プレイ人数:1人用		

5つのエレメントで「砂の軍勢」に立ち向かえ!

滑らかな動きと爽快なアクションで、世界中に多くのファンを持つ『プリンス・オブ・ペルシャ』。そのシリーズのなかでも最高傑作の呼び声が高い『時間の砂』の続編が登場する！好評だった時間を巻き戻す能力のほか、今回は4種類の自然の力（エレメント）を使ったド派手なアクションが新たに追加されている。



『時間の砂』でのアクションも健在

◀定時間壁を走るウォールランや、壁から壁へジャンプする登坂ジャンプなどのアクションも健在。一見通り道のない場所も進むことができる。



◀巨大な天文観測用の装置「アストロラーベ」。この装置の謎を解かなければ開けない道もある。

自然の力を利用したプリンスの新たな能力!

ストーリーが進むと水の妖精「ラズィア」から、4つの自然の力（エレメント）を授かる。レベルが上がることで強化、習得でき、プリンスの冒険の手助けをしてくれる。

プリンス Prince

ペルシャの王シャラマンの次男。『時間の砂』での冒険後、兄のマリク王子のもとで指導者になるための修行を積みに、秘密の力が眠るとされている兄の治める国へ向かう。しかし兄の国は、秘密の力を手に入れようとする近隣諸国から激しい攻撃を受けていた。なんとか兄と合流し、この状況を打破しようとするのだが……。



Water



▲能力は「氷の一撃」。プリンスが渾身の力を込めて剣を振ると、振るった太刀筋の方向に突然氷の刃が現れて、敵を攻撃してくれる。

Fire



▲能力は「炎の軌跡」。発動すると足元に炎が出現し、一定時間プリンスの走った軌道に炎が残る。それに触れた敵は焼き尽くされる。



◀美しい水の妖精。ある事情で出会うことになり、お互いの本願のため、プリンスに精霊の力を与えることになる。

Time



▲前作にも登場した「時間のダガー」を使用した能力に似ている。失敗した時間を約10秒間巻き戻すことができ、再挑戦が可能になる。

Earth



▲能力は「土の鎧」。発動するとプリンスに土の力がみなぎり、強固な土の塊が体を保護する。それにより一定時間、敵からの攻撃を防いでくれる。

Wind



◀能力は「旋風の舞」。発動すると、プリンスの周りに突然旋風が起こる。そして周囲にいた敵を空に巻き上げて攻撃する。

攻撃以外にも使えるエレメントの能力



▲水の力で、流れる水を固めて足場を作り、通常では行けない場所へ移動することもできる。



◀ジャンプやウォールランでも届かない場所も、風の力を利用すれば移動可能。

国を滅ぼすといわれる砂の化け物が復活する!

プリンスの兄が統治する国は、かつてソロモン王の支配する帝国の中心だったとされており、「ここには守るべき秘密がある」という伝説が残っていた。近隣諸国からの激しい攻撃のなか、兄のマリクは城の奥底に隠されていたその秘密に触れてしまう。禁を破り兄が解き放ってしまったもの、それは「砂の軍勢」。かつてこの土地を治めていたソロモン王が封印したものだった。



◀襲った人間を砂に変えてしまう力を持っている。

Xbox 360 Phantom PHANTOM OF INFERNO

2010年夏発売予定	価格未定		恋愛	
ジャンル	AVG(ハードボイルドADV)	メーカー	発売元:デジターボ／開発元:ニトロプラス	備考	プレイ人数:1人用

シナリオ担当・虚淵玄が語る『Phantom』の真実

あらゆる感情を殺して任務を遂行する暗殺者の少女・アインと、偶然の重なりから暗殺者としての道を歩むことになった少年・ツヴァイ。そんな2人の少年少女が織りなすハードボイルド・ガンアクション『Phantom』がXbox 360に登場。キャラクターデザインはTVアニメ版にリファインされ、物語は原作のPC版に忠実なものとなっている。今回は、そんな本作の魅力を、シナリオライターの虚淵玄氏に直撃。今、語られる『Phantom』誕生の秘話を、その目で確かめてほしい。



▶声優陣はTVアニメ版のキャストをそのまま起用。ツヴァイを含めフルボイスで物語が進行する。

ノウハウを持たないジャンルよりも得意なジャンルで勝負したかった

――まずは原点となるPC版について。当時のPC市場で、『Phantom』のようなダークな世界観の作品を作ろうと思ったきっかけはなんだったのでしょうか？

虚淵氏(以下、敬称略)：当時、リーフさんの『雫』や『痕』が商業的に成功していまして。そこで、(AVGは美少女ゲームが大半だったPC市場でも)こういった世界観のものが世に受け入れられるのならば、ニトロプラスでもと、チャレンジしてみたんです。

――それにしても、「ハードボイルドもの」というジャンルは当時としては珍しかったと思いますが、最初から自信を持ってこの路線でいこうと？

虚淵：いや、5000本ぐらい売れてくれればいいかなと思って始めました(笑)。

――どちらかというと、コアなファンに向けた作品にしようと考えていたのでしょうか。

虚淵：そうですね。当時は教材ソフトなどを作っていて、いわゆるオタクビジネスにいっさい手を出していませんでした。社内も部活動的なノリで、「このまま好きなことをビジネスにつなげられるといいよね」という気持ちで作っていました。だから、採算を度外視して好きに作れたのかもしれません。

――裏社会の抗争を描く『Phantom』の物語ですが、最初は幽霊モノの企画だったとか。

虚淵：そんな企画もありましたね(笑)。いや、最初はもっと純然たる和風の伝奇モノだったんです。ただ、それがあまり社内で受けなかったんですよ。ウチの社長がガンマニアなのですが、幽霊モノの次に『Phantom』の企画を持っていったら、すっかり乗り気になっちゃったんですよね(笑)。

――(笑)。では、あの世界観は社内の雰囲気があったからこそ完成されたものなんですね。

虚淵：そうですね。2パターンあったなか、バイオレンス方向に向かったのは社長の趣味でしょうね(笑)。あのとき幽霊モノだったら自分の未来もぜんぜん変わっていたと思いますよ(笑)。

――『Phantom』の企画自体は最初からバイオレンスな世界観だったのでしょうか？

虚淵：映画の「レオン」を世界観の下敷きにしようという考えは最初からありましたね。

――美少女ゲームを作るのに洋画を参考にするというのも驚きの話ですね。

虚淵：そうですね(笑)。一応、美少女ゲームという意識はありました。ただ、そこに特化して作るにはノウハウがなかったんです。当時は『To Heart』や『Pia♥キャロットへようこそ!!』などの作品が人気を博していましたが、それらは完全に女の子との交流に主軸を置いた物語なんですよね。自分はラブコメにそれほど造詣が深くなかったので、「この方向性なら作れるかな」というものが、映画や冒険小説だったんです。



◀銃に詳しくなくとも、「コルト・パイソン」の名は知っているという人も多いだろう。

――では、キャラクターにスポットを当てた作品が主流のなか、『Phantom』がユーザーに受け入れられた理由はどこにあったと思いますか？

虚淵：いまだにわからなかったりもしますが(笑)、たまたま皆さんが実験的なものに飢えていた時代だったのかもしれません。

――『Phantom』といえば多彩な銃が出てくるところも魅力ですが、虚淵さん自身も、そこへのこだわりは強かったのでしょうか？

虚淵：いや、銃をプッシュしようというのは社長の判断ですね。自分が意図した部分は、日本のトイガンショップで買えるような(ガンマニアから見たら)メジャーなものだけを登場させようというものでした。だから本作での銃はどちらかというと入門用なんですよ。

人が死ぬことをただ“不幸”と片づけてしまうのはおかしい

――さまざまなメディアで展開してきた『Phantom』ですが、原点となるPC版のシナリオでXbox 360に移植しようと思った理由はなんでしょうか？

虚淵：TVアニメ化の展開からの流れですね。TVアニメの絵でゲームを作って出そうという話は前々からあったのですが『STEINS;GATE』の制作作業などと重なってしまい、やや遅くなってしまいました。

――物語はどこまで原作に則しているのでしょうか？

虚淵：というよりは、原作そのままですね。TVアニメをご覧になった方にはヒロインごとのルートが新鮮に感じるのではないかと思います。特にクロウディアのバックグラウンドなどはTVアニメとゲームではまったく違いますから。クロウディアを演じている久川綾さんも、本作の収録にあたり、また1からキャラクターの心情を理解せねばとお悩みになられたそうです。

――となると、TVアニメとゲームでは、主人公・ツヴァイの立ち回りも変わってきますね。

虚淵：そこは、悩みながら選択肢を選んでいただきたいですね。彼が死ぬのも生きるのも、半分はプレイヤーの責任ですよ(笑)。

――原作の物語はTVアニメ以上に悲劇的な展開が多いですが、その理由というのは？

虚淵：それは、ゲームだからバッドエンドも用意しておきたかったという理由と、自分が悲壮な話が好きなのでバッドエンドを単なるデッドエンドにはしたくなかったという理由、2つの理由が織り混ざったものだと思います。誰かが死んでしまったからといって、「酷い話だった」と割り括るのは嫌なんですよね。誰しもいつかは死んでしまうのに、「死＝不幸」と直結させるのは変ではないかと思うんです。

――では最後に、読者に向けて一言お願いします。

虚淵：旧作を遊んでいただいた方には、アインが歌を唄うシーンにイタズラを仕込んであるのでそこを楽しみにしていただければと思います。そして、新しく入っていただける方には、10年生き残ったというだけの自信はあるタイトルですので、ぜひ体験していただきたいなと思っています。どうぞよろしくお願いします。

虚淵玄氏 ニトロプラス 脚本 UROBUCHI GEN Profile

ニトロプラス所属のシナリオライターで、作品全体の監修なども行う。近年では、TYPE-MOONとの共同プロジェクト小説『Fate/Zero』の執筆を行ったことでも知られる。

Character Check!

アイン

CV：高垣彩陽



虚淵'sコメント Comment

ツヴァイの写し鏡です。彼との出会いによってアインは自分を取り戻します。名前の変更はできなくなりましたが、そのぶん高垣さんの演技は必見です。

キャル・ディヴェンス



CV：沢城みゆき

虚淵'sコメント Comment

映画「レオン」のエピソードを入れたかったんです（笑）。主人公を殺人機械に仕立てるアインに対し、キャルは彼を人間に戻していく役目を持ちます。

クロウディア・マッキェネン

CV：久川綾



虚淵'sコメント Comment

美少女ゲーム特有の“主人公に都合のいい女性”ではなく、彼を利用してのし上がっていく怖い女です。ユーザーに受け入れてもらえてよかった（笑）。

藤枝 美緒



CV：小清水亜美

虚淵'sコメント Comment

最初の構成では「日本編」がなかったので、あとから生まれたキャラクターです。故郷に戻ったツヴァイが惹かれる娘ということで黒髪ロングに。

Xbox 360

Xbox 360 ライオットアクト 2

RIOT ACT 2

2010年7月8日発売	¥7,140(税込)	ACT	協力	対戦
ジャンル	ACT(アルティメットアクション)	メーカー	発売元:マイクロソフト/開発元:Ruffian Games	備考 プレイ人数:1人用/オンライン対応(最大16人)

フィールド！武器！ルール！ なんでもやりたい放題のアルティメットアクション！

プレイヤーはエージェントとなり、再び崩壊の危機に陥った巨大都市・パシフィックシティの市民と秩序を守るために戦うのがストーリー。「正義」をキーワードにしたアルティメットアクションで、その最も魅力的な部分は自由度の高さにある。広大な立体空間にある建物や標識など、あらゆるオブジェクトが綿密に作り込まれており、超高層ビルの屋上までよじ登ったり、車両を奪ったり、死体で殴ったりなど、できそうなことはなんでも実現する！

初回限定特典！ Privilege

4色のエージェンシー特製アーマーでマルチプレイ時も判別しやすい！

初回限定特典は、4色（ゴールド、ガンメタル、ブラック、グリーン）の特製アーマーのデータ。欲しい人は、予約しておけば万全だ。



◀マルチプレイ時に敵味方の判別もしやすい。

ドラム缶やボンベを積み上げて一気に爆破！





◀▲街中にあるドラム缶やボンベなどを山積みにして、それらを大爆発させることで敵を大量に焼き払うこともできる。過激で豪快な数々のアクションは、爽快感バツグン！

ぶん殴って粉砕！



▶武器を手にしていなくとも、鍛え抜かれた体から繰り出される拳は非常に強力。格闘だけで戦うのもアリ!?

クルマに付いたタレットで銃撃！



◀昼間は街中で兵器をかき集める。タレットが装着された車両を奪っておけば、夜にミュータントが襲ってきても銃撃で対応できる。

鉄柱で攻撃！



▶立てかけられた標識や鉄柱などを壊して、敵をぶん殴ることもできる。街中にある、あらゆるオブジェクトを即席で武器に変えよう。

どんな高いところにも行ける！



▲▶エージェントは、その超人的な身体能力を生かすことで、どんな高い場所にも行ける。街中を縦横無尽に駆けめぐる爽快感が味わえる。

昼はテロリスト集団が、夜はミュータントが出現!!

本作には昼夜のサイクルが存在し、それぞれで襲ってくる敵が変わってくる。昼間は治安を乱すテロリスト達を排除しつつ、食料や兵器の収集を行う。そして夜になると、集団で襲ってくるミュータントとの過酷な戦いを生き抜かなくてはならない。



テロリスト集団「セル」に制裁を！



▲昼間は、一般市民を脅かすテロリストが現れて襲ってくる。彼らのテロ行為を取り締まるのが、市民を守るエージェントとしての役目だ。

◀テロリストは、エージェントのほかミュータントとも戦うことから銃器や車両で武装している。奪えばこちらの戦力になりそうだ。



◀街に詳細不明のウイルスがまん延し、感染した市民は次々と夜行性のミュータントに変身。

ウイルスに感染した市民がミュータントに！



▶ミュータントは道具で攻撃してくることはないが、とにかく数で圧倒してくる。強力な武器で迎撃せよ！

PSP フェイト／エクストラ

2010年7月22日発売	通常版:¥6,279(税込)／限定版:¥10,479(税込)			SF 冒険 対戦	
ジャンル	RPG(対戦型ダンジョンRPG)	メーカー	発売元:マーベラスエンターテイメント/開発元:TYPE-MOON、イメージエポック	備考	プレイ人数:1人用

緊急プレイ取材で担当ライターの身体が震えた



答えよ。汝が余の奏者(マスター)か？

TYPE-MOONの傑作AVG『Fate/stay night』の世界観をベースに、近未来の電脳仮想空間における新たな聖杯戦争を描く本作。いよいよ完成が近づいた今回は、緊急プレイ取材を行い、そのプレイ感覚をレポートしていく。熱烈な『Fate』ファンであり、RPGも大好きな担当ライターの反応はいかに？

世界観や物語は『Fate』そのものです！

担当ライターのカワチです。ついに本作を実際に遊ぶことができ、ゲームの全体像をつかむことができました。本作で描かれる新たな聖杯戦争は勝ち抜き戦形式で行われ、①対戦相手が決定→②決闘までの6日間に準備を行う→③敵のサーヴァントと決闘という流れを繰り返すことになります。最もメインとなるのが②で、この準備期間に学園を探索して情報を集めたり、アリーナと呼ばれるダンジョンに潜ってキャラを強くしたりするわけです。重要な行動を行うことで時間が経過したり、アリーナには1日1回しか潜れなかったりと、6日という限られた期間をいかに過ごすかが重要になりそうでした。多くの選択肢が用意されているほか、決戦に挑むための準備を怠るとゲームオーバー（1日目からやり直し）になるケースもあるようなので、AVGに近いプレイ感覚も味わえます。

で、肝心のストーリーですが……ネタバレになるので、まだ言えません。言えませんが、確実におもしろく、身体が震えるほどのすごみがあります！　特に驚いたのが、テキストAVGのような“地の文”もしっかり用意されていて、小説を読むような雰囲気で物語を味わえること。また、その物語を彩るテキストですが、奈須きのこ氏自身が執筆したというのはまぎれもない事実のようで、その独特の言い回しで飾られた文体はまぎれもなく『Fate』そのもの。原作同様、幕間には予言めいた断片詩のような言葉も挿入され、とにかく物語にぐいぐいと引き込まれてしまいます。本作が『Fate』の本質を受け継ぐ“本物”であることを示す顕著たる例は、この“奈須きのこ氏の文体”にあると思いますよ。

“情報”が重要となるユニークなバトル！

一方、RPGとしての完成度はどうかというと、6日間＝6回という限られた機会で学園やダンジョンの探索を進める計画性が求められる部分と、3すくみが重要となるバトルシステムがおもしろいです。3すくみというと“運まかせ”と誤解されるかもしれませんが、敵ごとに思考パターンが存在するのがポイント。条件を満たすと、敵の6コマンド中のいくつかがオープンになり、残りの見えない部分の法則性を推測してコマンドを入力していく形なので、敵の思考パターンを読むことが重要になるわけです。また、敵のサーヴァントとの決闘も特殊です。本作には「情報マトリクス」というシステムがあり、これを上げることでより多く対戦相手のコマンドがわかるようになります。つまり、情報をしっかり集めることが、勝利を収める重要なカギになるわけです。ちなみに、敵の“真名（正体）”に関する情報を集めていくとプロフィールがオープンしていき、用語＆設定の超詳細な解説が楽しめるのも嬉しいですね。

最後に、個人的に一番ハートに響いたのが、サーヴァントとのコミュニケーション。これがもう、楽しくってしょうがない！　自分が選んだセイバーは、いつも「余に任せておけばよい」なんて尊大な態度ばかりですが、声を演じる丹下桜さんのかわいい声によって、すべてを許してしまいます……。ギャップ萌え!?



▲選べるサーヴァントは、セイバー、アーチャー、キャスターの3名。メインシナリオはほぼ変わらないが、戦い方は大きく異なる。

SYSTEM CHECK

決闘までの6日間は「猶予期間」と呼ばれ、自由に過ごせる。AVGのように物語を進める必要があるほか、ダンジョンでキャラを鍛えることも重要となる。



▶学園の生徒と会話しながら物語を進めていこう。

CHECK 1 クセやパターンから相手の行動を予測せよ！

バトルでは、1ターンに6つのコマンドを先行入力することになる。ATTACKはBREAKに強いなど、コマンドはじゃんけんのように3すくみの関係になっており、3回連続で判定に勝つと「Extra Turn」が発生して追加攻撃を行える。相手の攻撃パターンをいかに読めるかがカギだ。

3すくみの仕組み

基本的には、判定に勝たないとダメージを与えられない。



CHECK 2 敵の真名を暴くことで戦闘を有利にできる

ダンジョンに隠された書物や学園内で対戦相手の情報を集めると「情報マトリクス」が上昇し、有利に戦えるようになる。ザコ敵と違いサーヴァントは、特殊なスキルや強力な宝具（必殺技）を使うので、情報を集めないと勝利は難しい。



CHECK 3 交流を重ねたサーヴァントが徐々に心を開いていく!?

自分のパートナーとして選んだサーヴァントとは、ともに戦っていくだけでなく、ちょっとしたコミュニケーションができるパートがある。シリアスな本編と比べると、ほっとする内容でもあり、『Fate/stay night』でいうところの日常パートのようなものになるらしい。

セイバー
CV:丹下桜

主人公の代わりに戦闘を行うサーヴァントの1人で、騎士（セイバー）のクラスを持った少女。『Fate/stay night』のセイバーとは別人で、人を見下したような尊大な口調が特徴となる。

結論

句読点の打ち方1つからでもにじみ出る奈須きのこ特有のシナリオの空気感。これは、本物だ。

Xbox 360

デススマイルズⅡX 魔界のメリークリスマス

2010年5月27日発売　通常版:¥7,140(税込)／限定版:¥9,240(税込)
ジャンル STG　メーカー ケイブ　備考 プレイ人数:1人用



浅田 誠氏

ケイブにて、ゲーム開発部部長兼プロデューサーを務める。本作『デススマイルズⅡX 魔界のメリークリスマス』のほか、『デススマイルズ』『虫姫さま ふたり』『ぐわんげ』なども手掛ける。

情熱を傾け続けた移植作業の詳細をプロデューサーが語る！

アーケード版で好評を博した横スクロールの弾幕系STG『デススマイルズⅡ』がXbox 360に移植された。だがその際、さまざまな個所に手が加えられており、完全新作と言っても過言ではない出来映えとなっている。その進化度合は具体的にどうなっているのか、プロデューサーである浅田氏を直撃した。

「移植の際に見直した結果、爽快感が増し使用キャラも2人増やせました」

──移植の際に変更した部分はどこでしょうか？

浅田氏：前作『デススマイルズ』は2Dでしたが、『デススマイルズⅡ』では3Dを取り入れました。3Dの奥行きを生かすためにロックショットをメインに据えたのですが、その結果ロックショットのみで点数を稼ぐ、一辺倒なシステムになっていました。それではおもしろくないと思ったので、移植の際はガラリと変え、ロックショット以外でも点数を稼げるように改良しました。また「『デススマイルズ』にあった爽快感がなくなった」という意見もファンの方からかなりいただきました。そこをもう1回見直した結果、かなり爽快感を増すことができたと思います。『デススマイルズⅡ』をプレイしていれば、相当変わったいうことを実感できると思います。

また弾幕ですが、Xbox 360の能力を限界まで使って表示しています。それでも、開発中よりはかなり弾数を減らしているんですよ。2Dの『デススマイルズ』では、その点で相当苦労していました。『デススマイルズⅡ』は3Dとなり、開発当初はかなり楽になると思っていたんですが、実際はあまり変わりませんでしたね（笑）。

──『デススマイルズⅡX』では使用キャラクターが2人（ローザ、フォレット）増えましたね。

浅田氏：2人は『デススマイルズⅡ』ではデモに出ていたけれど、「お留守番」という形なので、使用キャラではありませんでした。でも原案の井上淳哉氏と話して、せっかくXbox 360版を出すのならキャラクターを追加しようということになり、2人を出すことになりました。

──ローザ、フォレットの性能はどうなっていますか？

浅田氏：前作のファンがいるので、基本的には前作と同じ能力にしています。ただゲーム全体の仕様は若干違っているので、少し変えている部分もあります。

──STG初心者向けのキャラクターは誰でしょうか？

浅田氏：おそらく、今回追加されたフォレットが一番使いやすいでしょうね。攻撃力もかなり高いし、使い魔も動かしやすいですよ。中距離でも接近戦でも使えるので、ノーコンティニュークリアを目指せますよ。

──サキュラが使用できたり、メガブラックレーベルが配信されたりすることはありますか？

浅田氏：サキュラは『デススマイルズⅡ』の開発時に井上氏と話した結果、登場させる必要性は少ないと判断し、エンディングデモに少しだけ出演する形になりました。井上氏によれば、サキュラは「銀河鉄道999」のメーテルという立ち位置だそうです（笑）。ファンの方々からは「サキュラを入れてほしい」という要望を結構聞いてはいたのですが、『デススマイルズⅡX』で使用することはできません。また、できることは全部やりましたので、メガブラックレーベルが配信されることもありません。

その代わりといっては何ですが、新ボスを用意しています。ちょっと変わった条件で登場させているので、それを探すのも楽しみの1つにしてほしいですね。前作をプレイしたファンなら、ニヤッとするはずですよ。

「レベル選択ができるので、初心者でも遊びやすくなっています」

──Xbox 360版『エスプガルーダⅡ』などには初心者でも遊びやすい「ノービスモード」がありましたが、今作では「レベル1」がそれに相当するのでしょうか。

浅田氏：そうです。ただ前作『デススマイルズ』ではレベル1で進んでも、最終面ではレベルの選択ができないため、一気に難易度が上がってクリアできないファンもいました。そこで今作には最終面にも、表示こそされませんが3段階のレベル設定を入れています。進んできた道のりにより、敵の配置や弾数が変わってきます。また『デススマイルズⅡ』ではレベル選択がなかった点が不評だったため、入れるようにしました。

──実績解除の難易度はどうでしょうか？

浅田氏：プレイしたファンが全員取れるという形ではつまらないので、難易度が高いものもあります。でもこれまでのケイブSTGと比較すれば、あまり難しくはないはずです。あまり上手くなくても500～700くらいは解除できると思うし、前作でそこそこ解除できている人なら、今作でも全部解除できると思いますよ。

「共通予約特典には、実はものすごいコストが掛かっています（笑）」

──今作では通常版のほか、限定版（CDパッケージ）や、共通予約特典のミュージックパックコンテンツカードも作成していますね。

浅田氏：いつもは、年に数回行う「ケイブ祭り」だけでサントラCDを発売していました。ですが、『デススマイルズⅡ』のサントラCDはまだ発売していなかったので、限定版としてサントラCDを付けてみようと考えました。またミュージックパックコンテンツカードは、ゲームに合わせたアレンジも初めてやってみようと思い、知り合いの作曲家に集まってもらいました。これを予約特典に付ければ、発売日に買ってくださったユーザーに少しは還元できるかな、と思っています。実はものすごいコストが掛かっているんですけどね（笑）。

──今作もレーティングはBになっていますね。

浅田氏：前作はお風呂シーンのエンディングがあったのですが、今回もそれに近い、セクシー系のエンディングがあります（笑）。楽しみにしていてください。

──やりたかったけどできなかったことはありますか？

浅田氏：企画のアイデア出しのときに「4人対戦ができたらおもしろいな」という意見があったのですが、中身の作り込みを優先しないといけないなということになり、通信対戦はアイデア出しのときにやめました。別のゲームで機会があればやりたいですね。

Game 16:9で完全HD化！

アーケードからの移植にあたり、16：9の高解像度出力が可能になった。横スクロールSTGの楽しさを、家庭用モニターで存分に味わえる。また難易度を3段階から選択でき、初心者でもプレイしやすい。さらに2ステージが追加され、遊びごたえも増している。

▶左右ショットのほか、結界を展開すれば敵を自動追尾するレーザーを放つ。画面上の弾を消すボムもある。



Character 新たにフォレット、ローザが使用可能に！

使用キャラはアーケード版『デススマイルズⅡ』から2人増えて6人となった。デザインは、現在漫画家としても活躍している井上淳哉氏が手掛ける。



▲クリスマスの夜、サタンクロウズに奪われた願いの音符を取り戻すため、エンジェル達は再び飛び立つ！



 ※画面は開発中のものです。

グランド・セフト・オート:エピソード・フロム・リバティーシティ

PS3 / Xbox360

2010年6月10日発売予定	¥6,090(税込)		ACT 協力 対戦
ジャンル	ACT(ボーダレスアクション)	メーカー	発売元:Take Two Interactive Japan/開発元:Rockstar Games
備考	プレイ人数:1人用/オンライン対応(最大16人)		

2人の主人公の知られざる女性関係に迫る!!

『グランド・セフト・オートⅣ（以下GTAⅣ）』の２つの新エピソードを収録した本作（※『GTAⅣ』のソフトがなくてもプレイ可能）。新たな主人公の視点によって、リバティーシティの未知の社会を垣間見られるのが特徴だ。今回は、２人の主人公と密接にかかわる女性や、『GTAⅣ』との関連性を見ていこう。



ラストエピソード開幕!!

◀スタージャンクションにヘリが襲来!? かつてないほどのスリリングな展開も期待できそう。

ザ・ロスト・アンド・ダムド the Lost and Damned

主人公の元カノが登場!!

生粋のバイカーであり、大手バイクギャング「ザ・ロスト」の副長も務める、ジョニー・クレビッツ。彼を主人公に、「ザ・ロスト・アンド・ダムド」ではバイクギャング間の激しい抗争が描かれる。ジョニーに数多くのバイカー仲間がいることはこれまでも確認できたが、今回は新たにアシュリーという元カノの存在が判明した。ジョニーとっては、「ザ・ロスト」のメンバーとはまたひと味違った、大切な存在のようだ。いまだに互いを想う２人は、抗争の果てにどんな結末を迎えるのか……。



アシュリー

以前にジョニーとつき合っていたが、薬物中毒が原因で別れた女性。いまだにジョニーのことを想う反面、薬物も止められないでいるようだ。



ジョニーにとって大切な女性

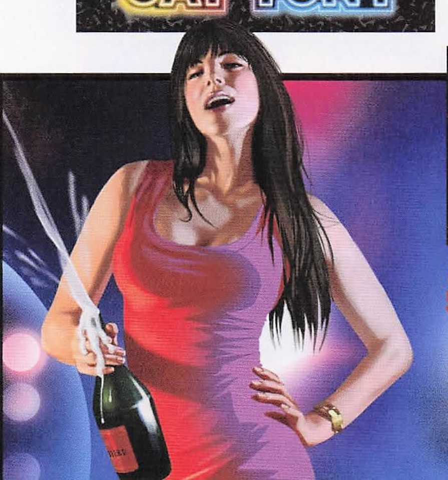
◀「ザ・ロスト」のクラブハウスの前で、互いの将来について語り合うジョニーとアシュリー。アシュリーは恋人だった時期にたびたびジョニーにヒドイ迷惑をかけてきたが、彼はそんな彼女を現在も見捨てられない様子だ。

アメリカ最悪の街(リバティーシティ)を愛したすべての人々にこの挿話(エピソード)を贈る…

バラッド・オブ・ゲイ・トニー THE BALLAD OF GAY TONY

ルイスのプレイボーイっぷりをチェック!

豪華絢爛なナイトライフが舞台の『バラッド・オブ・ゲイ・トニー』。その主人公であるルイス・ロペスは、ボディガードであり、ビジネスマンであり、そして何よりプレイボーイでもある！　仕事場のナイトクラブに訪れた女性にさまざまなアプローチを仕掛け、ミニゲームやドキドキの展開を堪能しよう!!





魅惑のひととき

◀クラブには毎夜多数の客が訪れる。お気に入りの女性に声をかけ、魅力的な時間を過ごそう。またダンスフロアに行くと、リズムに合わせてボタンを押すミニゲームも楽しめる。



この先は本編のお楽しみ♥

▶ムードが盛り上がると、口では表せないようなステキな展開も！

『GTAⅣ』とのつながり

本作の各エピソードのストーリーは、『GTAⅣ』の世界と同じ時間軸で展開している。特に『GTAⅣ』の主人公であるニコライ・ベリック（通称ニコ）との関連は、ファン必見だ。ここでは、その場面の一部を紹介していこう。

●ローマンの誘拐　ザ・ロスト・アンド・ダムド

ニコのいとこで、ギャンブル好きなローマンが誘拐された事件。そのときローマンを誘拐したのはジョニーであり、彼の視点から事件の詳しい背景が語られることになる。



▲『GTAⅣ』ではミッション「Hostile Negotiation」で描かれた事件。本作ではジョニーがローマンを尾行・誘拐する役だ。

●銀行強盗事件　バラッド・オブ・ゲイ・トニー

『GTAⅣ』でおなじみとなった銀行強盗事件。ルイスのストーリーは、このシーンから展開していく。被害者だったルイスには、果たしてニコがどのように映ったのか？





▲自分の上司であるトニーに、銀行強盗事件に巻き込まれたことを報告するルイス。彼の後方には、事件の超重要人物の姿が映っている。

そのほかにもなじみのある顔が…



◀ローマンの親友であるブルーシーも登場。彼はクラブ通いの趣味もあり、ルイスのストーリーでお目にかかれそうだ。



▶見覚えある人物の脇を「ザ・ロスト」のメンバーが走り抜ける。両者の接触はあるのか!?

GHOST TRICK ゴースト トリック

DS ゴースト トリック

2010年6月24日発売	¥5,040（税込）		謎解	
ジャンル	AVG（ミステリー）	メーカー	カプコン	備　考	プレイ人数:1人用

夜の"公園"で新たな事件が巻き起こる!?

何者かにイノチとキオクを奪われた主人公・シセル。タマシイとなった彼が自らの死の真相を探るうちにたどりつく舞台の1つとして、新たに夜の"公園"が判明した。明らかに不審なクルマやオトコ達が目につくこの場所でも、事件に関する物語が動いていくようだ。怪しい部分をピックアップして、大胆予測とともに紹介していこう。



死の謎を追って夜の公園へ

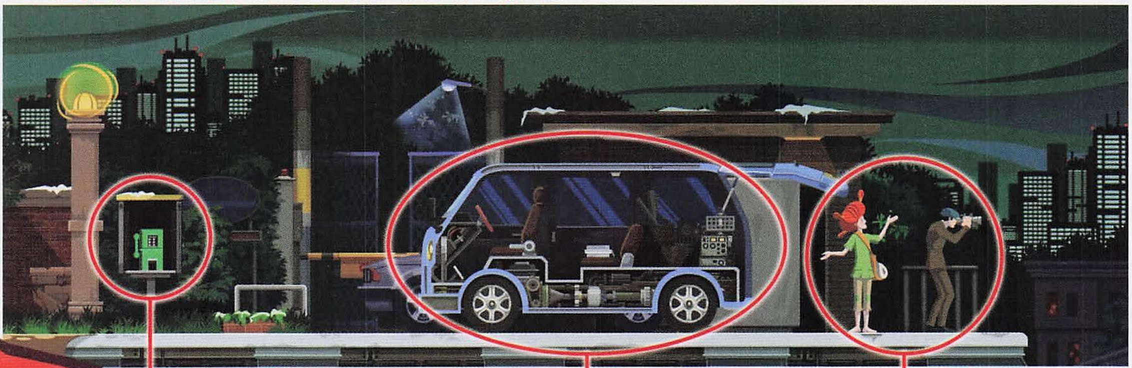
◀シセルが事件を追ってたどりついたのは、ミステリアスな雰囲気が漂う夜の公園。



不審なオトコ達の正体は……

◀公園の隅にいる2人のオトコ達。いかにも怪しげな彼らは、ここで何をしているのか。

●公園に隠されたアザヤカな手がかりを探せ!!



アザヤカな手がかり① デンワ

移動手段以外にも利用機会が?

双眼鏡を手にしたオトコがデンワを使用するシーンがあるのが気になるところ。デンワはそもそも、肉体を失ったシセルが別の場所へ移動する際に役立つものだが、単なる移動手段以外にも使い道がありそうだ。



◀デンワを使う、双眼鏡のオトコ。彼がのぞいている何かと関係してくるのだろうか。

アザヤカな手がかり② クルマ

車内には手がかりがいっぱい?

あからさまに怪しく見えるのが、中央に停められた水色のクルマ。その車内に置かれたものも、いわくありげな物ばかり。どうやら、車内にある"シートレバー"にとりつくことが、事件の謎を解くカギとなってくるようだ。レバーを操作してシートを倒すことで、いったい何が起こるのだろうか。クルマの後ろに見えるトイレの存在も気になるところだ。

シートレバー　トランク　謎の機械



▲機械にはアンテナらしきものが見える。どんな目的で用意されたのだろうか？

アザヤカな手がかり③ 2人のオトコ

園内で語り合う不審者達

薄暗い深夜の公園の静寂を破るのは、何やらもめている様子の2人のオトコ達。一心不乱にどこかを観察している"双眼鏡のオトコ"と、それを邪魔するかのように熱く語りかける"ビラを配るオトコ"。どう見ても怪しいこの2人は何を言い争い、どのように事件とかかわってくるのだろうか？



双眼鏡のオトコ

どこかをのぞく不審な男性。長く公園にいるのか、トイレに行きたくなっているようだ。



ビラを配るオトコ

公園の宅地化に反対し、熱心にビラを配る青年。迷惑そうな双眼鏡のオトコにも熱く訴える。



ゴースト主人公 シセル

物語冒頭で謎の死をとげる彼は、モノに"トリック&アヤツル"という死者のチカラに目覚めることに。自らの死の真相を解明すべく、協力者である女性刑事・リンネとともに追跡劇を繰り広げていく。

担当編集&ライターが熱弁! 発売まであと1カ月! ココに期待してます!!

モユコ（担当ライター）：待望の発売日まで、ついにあと1カ月！　ずっと紹介を続けてきた身としては、感慨深いものがありますねえ～。

そみん（担当編集）：シセルはあと1カ月で、文字通り"死せる人"になってしまうわけですね……。

モユコ：え（……疲れてるのかな？）。いきなりイノチとキオクを失う主人公という設定ですからね。でも、魂だけのゴースト主人公だからこそ、いろいろな死者のチカラを使える点が気になります！　ギターにとりついて音を鳴らすことで殺し屋を驚かせたり、死者にとりついて、その死の運命を変えたり、ユニークなシステムが多いじゃないですか。どんなトリックが展開されるのか、とても楽しみです♪

そみん：登場キャラクターがみんな、夢に出てきそうなくらい濃ゆ～いのもヤバい感じかと。さすがは『逆転裁判』を手がけた巧舟さん。公式サイトの開発者コラムを読むと、本作もめちゃくちゃ楽しみながら作っているようですし。徹夜続きでゴースト状態になることが多い自分としては、シセルに近い感覚でゲームを楽しめそうですよ、うふふ、うふふ。

モユコ：そんな寝ぼけた頭じゃ、謎を解けないと思いますが。それはさておき、カプコンの直営通販サイトイーカプコン専売で、本作の限定版（税込¥5,555）が発売されます。セット内容はなんと、CD2枚組の「オリジナル・サウンドトラック」!!　公式サイトで見られるムービーの曲を聴くだけでも神レベルの曲ばかりなので、このセット内容は嬉しすぎますねっ♪

そみん：なんと!?　それは眠気も吹き飛ぶッ！

モユコ：マジでお買い得だと思いますよ、はい。

今すぐ予約を!!



▲イーカプコンでしか買えない超限定版。ブックレット付きで、ゲーム中で使われる全曲が収録。

イーカプコンアドレス　http://www.e-capcom.com/

期間限定で巧舟氏がTwitterを開始!

『逆転裁判』の生みの親であり、本作のディレクターを務める巧舟氏がTwitterでのつぶやき「GHOST Tweet（ゴーストツイート）」をスタート（アカウント：takumi_gt／ハッシュタグ：#takumi_gt）。このコーナーは期間限定で行われるもので、毎週金曜日18：00には、ユーザーからの質問に答えるコーナーも実施される予定（※1）。なお、PC用公式サイトでのWEB体験版に加えて、今後はダウンロード配信も予定していることが発表された。

※1：実施時間は予定です。予告なく変更、中止になることがありますので、ご了承ください。また、すべての質問に答えられるわけではありません。



クロヒョウ 龍が如く新章

2010年9月22日発売	UMD版:¥6,279(税込)／DL版:¥5,600(税込)	
PSP ジャンル	ACT(アクションアドベンチャー)	ACT
メーカー	セガ	
備　考	プレイ人数:1〜4人	

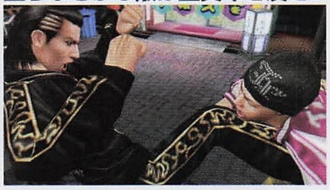
『龍が如く』のDNAを受け継ぐ新たな世界が創生!!

人気シリーズ『龍が如く』のDNAを受け継ぐ新たな物語が始まる。独特のタッチで描かれた登場人物、合計300分を超えるフルボイスのイベントムービー、激しさやリアルさを追求したバトルシーンなど、『龍が如く』とは異なる方法で重厚な世界観を表現した。舞台はおなじみの巨大歓楽街「神室町」で、探索をすることでストーリーが進行。主人公である龍也の行動内容により、バトルやサブストーリーが発生する。



▲力こそがすべてと信じる、主人公の右京龍也。神室町最強のストリートファイターと呼ばれる。

前に進むためには勝利あるのみ 立ちふさがる敵は全員叩き潰せ!!



THE KING OF FIGHTERS PORTABLE '94〜'98 Chapter of Orochi

2010年6月24日発売	¥5,040(税込)	
PSP ジャンル	FTG(2D 対戦格闘)	ACT
メーカー	SNKプレイモア	対戦
備　考	プレイ人数:1〜2人	

'90年代アーケードシーンを席巻した名作シリーズが蘇る!!





▲▶『KOF』のもう1つの魅力は多彩なキャラクター。その数は全タイトル合計50以上。

タイトルの垣根を越えて人気キャラを集結させた対戦格闘ゲームとして、いまだ衰えぬ人気を博している『KOF』シリーズ。そのシリーズ最初の作品となる『KOF'94』と、オロチ編及びその総集編である『KOF'95』〜『KOF'98』までの全5タイトルが、1本のソフトにまとめられて発売される。各タイトルのストーリーモードが完全収録されているのはもちろん、トレーニングモードやコマンドリストも充実している。また、さまざまな設定イラストなどを鑑賞できるギャラリーモードも搭載されている。さらに、PSPならではの機能である"アドホックモード"にも対応しており、いつでも、どこでも対戦を楽しめるのが魅力だ。

El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON (エルシャダイ〜アセンション オブ ザ メタトロン〜)

2010年発売予定	価格未定	
PS3 Xbox360 ジャンル	ACT(3Dアクション)	ACT
メーカー	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	
備　考	プレイ人数:1人用	

まるで絵画のようなビジュアルで壮大な物語が展開される

本作は、旧約聖書の偽典といわれている「エノク書」をモチーフに、天界、地上界、冥界を舞台に、神に選ばれし人間であるイーノックと、神の意に背いた堕天使達との壮大な物語が展開される。中でも特徴的なのは、視線をさえぎるすべてのインターフェイスを消し去った画面。神秘的なデザインのステージと相まって、まるで絵画のようなビジュアル表現がなされている。またバトルアクションでは、使用するボタンをできるだけ減らしているため、初心者でもプレイしやすい。プレイヤーの腕次第で技のバリエーションが増えていくため、ヘビーユーザーも深く楽しむことができる。



シンプルな操作で楽しめるバトルアクションにも注目!!



そのビジュアルは絵画のように美麗

怪談レストラン 裏メニュー100選

2010年6月3日発売	¥4,242(税込)
DS ジャンル	AVG(怪談アドベンチャー)
メーカー	バンダイナムコゲームス
備　考	プレイ人数:1人用

人気書籍&アニメを、ゲームならではの恐怖の仕掛けで演出

「怪談レストラン」とは、全国の小学生に絶大な支持を得ている書籍で、50巻累計800万部を超える大ベストセラー。アニメ化（放映中）や映画化（8月21日公開）もされている。このゲームでは、動く絵や震える文字、恐怖をかきたてる効果音など、読めば読むほど面白く、本では味わえない"ゲームならではの演出で恐怖体験"をできるのが大きな魅力。収録されている全100話がすべて書き下ろしとなっている点も嬉しいところ。さらに、ミニゲームでは「じんめんぎょつり」なども楽しめる。

▶ガチャガチャできょうふグッズをゲットすると、恐くて楽しいミニゲームが遊べる。





友達に恐怖の体験版を配信できる!

大戦略パーフェクト 〜戦場の覇者〜

2010年6月発売予定	¥6,090(税込)	
PSP ジャンル	SLG(戦略シミュレーションゲーム)	戦略
メーカー	システムソフト・アルファー	対戦
備　考	プレイ人数:1人用	

宇宙や戦国など、地形までもカスタマイズが可能に!

シリーズ最新作には、建物やユニットの立体化によるマップイメージの刷新や戦略モードなどの追加、3D兵器によるアニメーション戦闘など、さまざまな魅力が詰まっている。また豊富に用意されたカスタム機能も注目点で、兵器の武装、地形や部隊の配置位置、戦闘シーン中のカメラアングル、地形、約50種類のルールをすべて変更することができる。マップは100枚以上、兵器は600種類、国は22カ国を用意。

マップ上の地形や部隊を自由にカスタマイズ





▲戦闘シーンは「標準」「宇宙」「ファンタジー」「戦国」から選ぶことができる。なんと、宇宙空間で戦車が戦闘を行うことも可能に！

鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 約束の日へ

発売中(5月20日発売)	¥5,229(税込)	
PSP ジャンル	RPG	冒険
メーカー	バンダイナムコゲームス	
備　考	プレイ人数:1人用	

パスワードによる追加要素やミニドラマなども収録!

人気アニメ「鋼の錬金術師FA」のストーリーを追体験できるRPG。バトルシーンでは、錬金術を駆使した戦略と、絆を深めた味方との連係攻撃が鍵を握る。また、本誌先行公開のパスワード「○×↓→←△○→」や、ゲームの公式サイトなどで公開されるパスワードを入力すると、ゲーム本編クリア後も、その続きのミッションや、原作ではありえないシチュエーションで戦うことができる。またタイトル画面で何も入力せずにおくと、突然エドやアル、ウィンリィやロイなどおなじみのキャラクターがしゃべりだすという楽しい要素もあるので、とことんハガレンの世界を堪能できる。



◀仲間との協力技「チェーンラッシュ」は、絆が深いほどその威力を増す。



▶左記パスワードを入力すると、ミッション「2つの魂の絆」が遊べる。

山手線命名100周年記念
DS 電車でGO! 特別編 復活!昭和の山手線

2010年7月22日発売	5,480(税込)		ACT
ジャンル	SLG(鉄道運転シミュレーション)	メーカー スクウェア・エニックス	備考 プレイ人数:1人用

山手線 昭和時代の車両や路線の長さを再現!



1996年から発売されている電車運転SLGの最新作が、DS版としては初めて登場！ シリーズでも人気の定番路線である「山手線」の命名100周年を記念して発売され、現代の山手線はもちろん、昭和の山手線を再現したモードも搭載。その時代の代表的な区間を走行できる。歴代の車両を操り、周囲の建物が発展していく様子を確かめよう。

山手線以外の車両も登場！



◀昭和の「湘南電車」80系（左）や、最新のE233系（中央）のほか、シークレット車両も登場する。

昭和30年代「72系」



昭和38～63年「103系」



昭和60年～平成17年「205系」



平成14年～「E231系500番台」

昔懐かしい車両で運転できる！

『特別編』ならではの要素として、昭和30年代～50年代の山手線を再現した「昭和モード」が搭載されている。その時代に活躍していた72系・103系の車両を運転し、当時の風景を楽しみながら、現代とは違った区間を走行することができる。運転台も当時の車両のものが再現されており、今までの作品とは違う操作が要求されるなど、こだわりの内容となっている。レトロな雰囲気の山手線を、存分に味わおう。



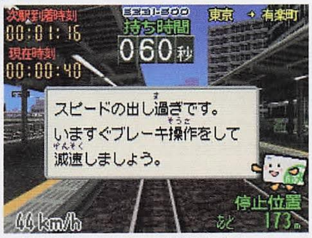
▲走行中に、東京タワーなど当時のランドマークを教えてくれる「見どころガイド」機能がついている。



◀72系とすれ違いながら運転。当時は周辺の建物があまりなく、広々とした視界だったことがわかる。

訓練モードで実力アップを目指せ！

「訓練モード」では、ガイドキャラクターから運転に関するアドバイスを受けながら、車両のライセンス取得を目指す。ライセンスを取得した車両は「運転士モード」で運転可能になる。さらに「運転士モード」で路線をクリアするたびに、新たな区間が追加されていく。車両＆区間のコンプリートを目指そう！

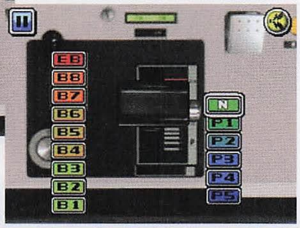


▲ガイドキャラクターが運転のポイントを丁寧に教えてくれるので、初心者も安心だ。

「タッチマスコン」でカンタン操作！

DSならではの特色であるタッチパネルを使用した「タッチマスコン」システムを採用。減速・加速などを直感的に操作できるので、初心者でも簡単に運転を楽しむことができる。また、今までのシリーズをやり込んできた上級者のために「プロフェッショナルモード」も用意されている。自分の実力に合わせて選択しよう。





▲▶通常モード（写真上）で用意されたボタンは7個。プロフェッショナルモード（写真右）では15個になる。

ETC 山手線にまつわるクイズも収録

鉄道の基礎知識や、山手線にまつわるクイズが出題される「山手線検定」も用意。山手線29駅を、クイズを解きながら進み、すべてクリアすれば名誉ある称号が与えられる。



◀クイズは4択や○×形式で出題。「いつも使っている駅に、こんな物があったのか！」と新たな発見ができる。



▲難易度は初級からはじまり、クリアすると新たな難易度が出現。難しいクイズもあるが、真の山手線好きなら正解したい！

英雄伝説 零の軌跡

2010年発売予定	価格未定	
PSP	ジャンル RPG(ストーリーRPG)	冒険
	メーカー 日本ファルコム	
	備考 プレイ人数:1人用	

『空の軌跡』の続編となる大作RPGが登場!!

世界観と魅力的なキャラクター、そして奥深いストーリーが人気の『英雄伝説 空の軌跡』。その続編となる完全新作がいよいよ発売される。前作で好評だった戦闘システムには、詳細は不明だが新たな機能が追加されるという。また細部まで徹底的に作り込まれたフィールドマップと、多彩なカメラワークも搭載される。さらには壮大なストーリー展開も用意しているそうなので、ファンは期待して待っておこう。



▶左側が男性キャラの「ロイド」、右側が女性キャラの「エリィ」。果たして彼らの関係は?

イベントシーンには細かい作り込みがなされている!



白騎士物語 -光と闇の覚醒-

2010年7月8日発売	¥6,980(税込)	
PS3	ジャンル RPG	冒険
	メーカー 発売元:SCE／開発元:レベルファイブ	戦略
	備考 プレイ人数:1人用／オンライン対応(最大6人)	育成

前作から1年……『白騎士物語』の新章が始動する

前作『古の鼓動』から一年が経ち、さまざまな経験をして成長した白騎士の契約者・レナードの新たな旅が始まろうとしている。本作では、主に戦闘パートで新要素が追加されている。騎士の戦闘では、アクションゲージが溜まっていなくとも攻撃が発動できる「ターンブレイク」、範囲内の仲間への攻撃を受け止める「フォートレスガード」などの新コマンドを搭載し、より幅広い行動が取れるようになった。またレナードやアバター達の戦闘では、アクションゲージの高速化や、ダッシュやチャージなどの新コマンドの追加で、よりスピーディで爽快感のある戦闘が楽しめる。



一万年前から続く戦いに終止符を打つために戦う!!



固有の新スキルも多数登場している!!

牧場物語 ふたごの村

2010年7月8日発売	¥5,040(税込)	
DS	ジャンル SLG(ほのぼの生活ゲーム)	冒険
	メーカー マーベラスエンターテイメント	恋愛
	備考 プレイ人数:1～4人	育成

自分の畑に友達を招待して一緒に楽しもう!

牧場を運営するSLG『牧場物語』シリーズ最新作には、新動物の登場や新しい作業の追加など新要素が満載。ニンテンドーWii-Fiコネクションにも対応しており、最大で4人の友達と一緒に遊ぶことができる。自分の牧場に友達を招待して、一緒にイチゴやブドウなどのくだもの狩りをしたり、看板にラクガキをしたりして楽しもう。



自分の牧場の名前など看板に自由に書き込もう



入場料を設定してくだもの狩りに誘おう!

メトロ2033

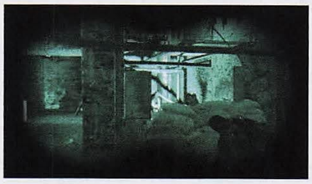
発売中(5月13日発売)	¥7,770(税込)	
Xbox 360	ジャンル STG(サバイバルアクションシューター)	ACT
	メーカー 発売元:スパイク／開発元:4A Games	冒険
	備考 プレイ人数:1人用	戦略

ステルス状態を駆使して、荒廃した世界で生き残れ!!

近未来を描いたロシアの小説が原作の、一人称視点で進めるガンシューティング。通貨として弾薬が用いられている、地上ではガスマスクなしでは生きられないなど、小説の世界観を再現したシステムが大きな特徴となっている。戦闘では、暗闇の中でサイレンサー付きの銃器やスローイングナイフなど音のしない武器で攻撃すれば、自らの存在を敵に気づかれずに倒せる。さらにナイトビジョンゴーグルがあれば、暗闇でも敵を視認しやすくなるので、より有利に戦える。ただし、警報装置などに触れて音をたてたり、発砲することで周囲が一瞬明るくなると、暗闇でも気づかれるので注意しよう。



◀敵が装着しているヘッドライトを壊すことも、光源を破壊する上で有効。



▶ナイトビジョンゴーグルを装着している敵もいるので注意しよう。

桃太郎電鉄タッグマッチ 友情・努力・勝利の巻!

2010年7月15日発売	¥5,460(税込)	
PSP	ジャンル ETC(ボードゲーム)	戦略
	メーカー ハドソン	対戦
	備考 プレイ人数:1～4人	協力

凶悪な「ツルギボンビー」の能力の一部が公開!

新たにタッグマッチモードが搭載された、『桃鉄』シリーズ最新作。本作で新たに登場する、気になる新ボンビー「ツルギボンビー」の悪行の一部が公開された。狙っているのは、取り付かれたプレイヤーが独占している都市。背中に背負った長槍でその都市を攻撃し、すべての物件を壊滅させて誰も購入していないまっさらな状態に戻してしまうのだ。歴代のボンビーのなかでも、トップクラスの凶悪さといえるだろう。

状況を一変させるほどの威力を誇る攻撃だ!





▲おなじみの「歴史ヒーロー」や「名産怪獣」の登場も確認されている。歴史ヒーローは、都市を独占することで味方になってくれる。

CLASH OF THE TITANS:タイタンの戦い

2010年6月17日発売	¥7,329(税込)	
PS3 / Xbox360	ジャンル A・AVG	ACT
	メーカー バンダイナムコゲームス	冒険
	備考 プレイ人数:1～2人	協力

敵から奪い取った力を使って武器を充実させよう!



映画「タイタンの戦い」が、『ドラゴンボールDS』『GENJI』の各シリーズなどを手がけたゲームリパブリックの手によってゲーム化される。本作の特徴は「敵の力を奪う」ことで、主人公は敵と戦いながら武器やソウル(魂)などを奪う能力を持っている。奪った武器は弓やハンマーなどのサブウェポンとして使うことができ、方向パットに4種類を割り当てることで、戦闘中に素早く持ちかえることが可能だ。メインウェポンでは倒せない敵でも、弱点に合ったサブウェポンなら対処できるので、かなり重宝する。ただしサブウェポンの使用時にはソウルを消費するため、常に敵からソウルを奪っておくことも必要になる。



◀▶サブウェポンは、シーズポイントやアイテムなどを使って強化することも可能。

DS ロックマン ゼロ コレクション

2010年6月10日発売	¥4,190(税込)		ACT
ジャンル	ACT(2Dアクション)	メーカー	発売元:カプコン/開発元:インティ・クリエイツ
備考	プレイ人数:1人用		

ゼロを待ち受ける幾多の強敵達!

ゲームボーイアドバンスで登場した名作2Dアクション『ロックマン ゼロ』シリーズ4作品を完全収録した本作。長い眠りから目覚めた紅き英雄ゼロは、レプリロイドを弾圧するネオ・アルカディア軍と戦いを繰り広げる。今回は、そのゼロの前に立ちはだかる、個性豊かな強敵達を紹介しよう。

黒き力に捕らわれた司令官 エルピス

登場作品『ゼロ2』



かつてはネオ・アルカディアに所属するレプリロイドだったが、追放されてレジスタンスに加入。新エネルギーの開発で多忙を極めるシエルの代わりに、レジスタンスの司令官に就任する。だが、手柄を立てようと焦り、さらなる力を求めてダークエルフを解放するが、その力を制御しきれずに暴走。ネオ・アルカディアを都市もろとも滅ぼそうとする。



◀レプリロイドの能力を格段に向上させるダークエルフ。エルピスはその力に魅入られる。



▲サーベルを構え、ゼロに向かって猛スピードで突進! 暴走したエルピスを止めることができるか……?

世界を破滅させた巨大レプリロイド オメガ

登場作品『ゼロ3』





▶バイルにより生み出されたオメガ。その出生には、大きな秘密が隠されている。

◀両腕からリング状のビームを発射し、ゼロを攻撃。スキをついて反撃せよ!

100年以上前に発生し、人間・レプリロイドともに多数の犠牲を出した「妖精戦争」。そのときに最前線で戦っていた、圧倒的な戦闘力を誇る巨大なレプリロイド。戦争が終結したあと、宇宙船に封印されて宇宙へと追放される。その後、宇宙船が地上に落下し、再びこの世界に現れるが、またしてもバイルに利用されることに……。

妖精戦争を引き起こした科学者 バイル

登場作品『ゼロ2』~『ゼロ4』



ネオ・アルカディアでレプリロイドを研究していた科学者。ダークエルフやオメガを利用して「妖精戦争」を引き起こした罪でネオ・アルカディアから追放される。その際、精神のデータ化と自己修復機能を持ったボディを与えられ、「死ねない体」で永遠の苦しみを受けるという刑を受けた。

▼ゼロの前に立ちはだかるバイル。その笑い声からは、邪悪な意志が感じられる。





▲コピーエックスを復活させ、その権力を利用してネオ・アルカディアを支配するバイル。オメガを従え、何をたくらんでいるのだろうか……。



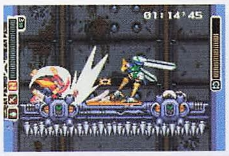
◀刑を受けたことですべての者を憎悪。果たして、その目的とは?

追加要素CHECK DS版で追加された3つのオリジナル要素に注目!

本作では、ゲームボーイアドバンス版にはなかった、新たなゲームモードやコレクション要素を追加。これらをまとめて紹介しよう。

1 イージーシナリオモード

シリーズ4作品を1つの物語として、連続してプレイするモード。最初からライフゲージが多く、強力なチャージ攻撃やスキルを使うことも可能。初心者でも物語をじっくり楽しめる。



▶難易度が低くなっており、手強いボスもそれほど苦戦せずに倒せる!

2 コレクションモード

ゲームを進めると、さまざまなコレクションを入手可能。3種類の要素が用意されている。



▲ゲームプレイ中に下画面に表示される壁紙を、まとめて見ることができる。



▲ゼロの能力強化、アイテム入手など、さまざまな効果を発揮する(『ゼロ3』でのみ有効)。



▲本作に登場するキャラクターのカード。ゲーム中で使用されなかったデザイン画も収録!

3 ボタンカスタマイズ

DSで増えたⓍボタンとⓎボタンにも、攻撃やジャンプなどの操作を自由に割り当てられる。



▶自分が操作しやすいボタン設定にカスタマイズして、ゼロを華麗に操ろう!

イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ

2010年7月29日発売	通常版:¥6,090(税込)／限定ドラマCD同梱版:¥7,980(税込)	
PSP	ジャンル	ACT(対戦型ハイスピードバトルアクション)	ACT
	メーカー	日本ファルコム	冒険
	備考	プレイ人数:1〜4人	対戦

2大RPGのキャラクターが異世界を舞台に夢の競演!!

日本ファルコムの人気RPG『イース』シリーズと『空の軌跡』シリーズのキャラクター達が、多人数対戦形式のバトルで競演を果たす。アドルやエステルのほか、アドル最大のライバルとして人気の高いチェスターも参戦。その全編が豪華な声優陣によってフルボイスで展開されているので、これまで以上にキャラクターの魅力が引き出されている。ストーリーはオリジナルのもので、異世界・ザナドゥで魔王ガルシスを打ち倒すべく数々のキャラクターと戦いを繰り広げていく。また戦いの舞台はシリーズに登場した名所が再現されており、大きな穴が開いているなどの仕掛けもある。



スピードとスキルの高さが魅力のチェスター参戦!



最大4人が立体的なフィールドで対戦!

トロピコ3

発売中(5月20日発売)	¥7,140(税込)	
Xbox 360	ジャンル	SLG(箱庭シミュレーション)	戦略
	メーカー	ラッセル	
	備考	プレイ人数:1人用	

島を統治し、民衆と未来の架け橋を築いていこう

島の統治者(大統領)となって、民衆を導きながら島を発展させていく『トロピコ』シリーズの最新作。ゲームモードは「キャンペーン」と「サンドボックス」の2つが用意されている。キャンペーンでは、1つの島ごとにクリア条件が設定されていて、それをクリアしていくごとに選べる島が増えていく。サンドボックスでは、島の選択や難易度の設定などをプレイヤーの好きなように決められる。平和的に島を発展させていけば、民衆の幸福度が高い自由な島を目指すことができる。一方で政治資金の横領や選挙の不正、軍事政権による人民の統制などの悪行に終始することもでき、発展のさせ方はまさに自由となっているのだ。





◀大統領でなくなってしまうとゲームオーバー。民衆の支持が得られる政策を立てよう。

旋光の輪舞DUO

発売中(5月20日発売)	通常版:¥7,140(税込)／限定版:¥9,240(税込)	
Xbox 360	ジャンル	ACT(対戦アクションシューティング)	ACT
	メーカー	グレフ	SF
	備考	プレイ人数:1〜2人	対戦

新モードを搭載した、異色の対戦ACTシリーズ最新作!!



◀FINAL B.O.S.Sの迫力あるカットインシーンは必見!



▶戦略を練って高得点を狙うサバイバル式スコアアタックも追加。

本作は一見普通の弾幕系シューティングゲームに見えるが、実は対戦ACTという異色の内容で、アーケード版の移植作となる。前作に搭載され好評だったマルチエンディング方式のストーリーモードは、本作でも健在。レーフ・レファニュやユルシュル・ユクスキュルなどといった各勢力の新キャラクター達も加わり、大幅なパワーアップを果たしている。ほかにも、プレイヤーキャラクターを操作するのではなく、指示を与えて勝利を目指すという新感覚のゲームスタイル「コマンダースタイル」モードを新たに搭載。普段の対戦とはまた一味違った駆け引きが楽しめるようになっている。

クイズ!ヘキサゴンII

2010年7月22日発売	¥5,040(税込)	
DS	ジャンル	ETC(番組体感クイズアクション)	育成
	メーカー	バンダイナムコゲームス	実用
	備考	プレイ人数:1〜3人	

1枚のDSカードで仲間と一緒に対戦プレイが可能!

フジテレビ系で放映中の人気バラエティ「クイズ!ヘキサゴンII」の世界を堪能できるソフト。1枚のDSカードがあれば、配信により2〜3人まで同時プレイが可能。3チームに分かれて対戦すれば、番組に出演した気分が味わえる。個性あふれる出演者達のキャラクター性も忠実に再現しているので、珍回答を見ることがあるかも!?



◀番組と同じくチーム決めでは「ペーパークイズ」を行い、タッチペンで正解を選んでいく。



◀番組の司会はもちろん、島田紳助と中村仁美アナ。



▶番組内で人気のクイズコーナーを15種類収録。

ハートキャッチプリキュア!おしゃれコレクション

2010年夏発売予定	¥5,040(税込)	
DS	ジャンル	ETC(ミニゲーム集)	
	メーカー	バンダイナムコゲームス	
	備考	プレイ人数:1人用	

プリキュア達に自分のデザインした洋服を着せちゃおう



▶洋服作成の操作はわかりやすいので、誰でも好きなデザインの服を簡単に作り出すことが可能。

子供だけでなく大人からの人気も高いTVアニメ「プリキュア」シリーズ。2月に放送が開始され、歴代最高傑作との呼び声も高い「ハートキャッチプリキュア!」が早くもDSに登場! プレイヤーは自分のお店を持ち、型紙を選んだり生地を切ったりして洋服のデザインと作成を行う。自分が作った洋服はプリキュア達に着せて、ファッションショーに出場させることができる。



最高の服を作りショーに出場!

◀自分のデザインした服を着て、プリキュア達がファッションショーに。それだけでファンには感動モノだ。

仮面ライダーバトル ガンバライド カードバトル大戦

2010年7月29日発売	¥5,040(税込)	
DS	ジャンル	ETC(カードバトルアドベンチャー)	実用
	メーカー	バンダイナムコゲームス	
	備考	プレイ人数:1〜2人	

人気のデータカードダスが満を持して移植決定!

昭和から平成までのすべてのライダーがカードとして登場し、2枚を組み合わせてタッグマッチを行う対戦型のアーケードゲームがDSに移植。これまで発売されてきた第1弾から第9弾までのカード約700枚を収録。そのため、アーケード版のシミュレーターとして活用できるだけでなく、コレクション要素としても実用性が高い。通信を使った対戦や、カードトレードもできる。またDS版オリジナルのストーリーモードはガンバライドをモチーフにした物語で、街を探索しながらカードを集めていく。



▶昭和ライダーvs.平成ライダーという、時空を超えた夢のバトルが楽しめる!



ゲージを溜めたら強力な必殺技を撃て!

ここでしか読めない情報がテンコ盛り!
電撃ゲームス流、情報コラムコーナー

電撃ゲームス News Folder

ニュースフォルダ



電撃ARCADEゲームス

電撃ARCADEゲームスでは『ベースボールヒーローズ2009 覇者 POWER UP VERSION』と『シャイニング・フォース クロス』の2本立て！

電撃ゲームス ホットトピックス

今回のホットトピックスでは、人気絶頂の戦国スタイリッシュアクション『戦国BASARA3』のファン向けイベント「バサラ祭2010～春の陣～」をレポート！

電撃PCゲームス

電撃オンラインアクセスランキング2009年のPV1位に輝いた、5pb.の科学AVGシリーズ第2弾『STEINS;GATE』がPC解禁！

ハード別【オンラインサービス】コラム

Xbox LIVEでは、コミュニケーションを重視した現世代機らしいイベントをガッツリと取材！　ユーザー同士の垣根は想像以上に低くなっています。

- Wii＆DSi
- PlayStation Network
- Xbox LIVE
- ケータイ
- iPhone＆iPod touch

電撃オンラインアクセスランキング＋α

電撃オンラインアクセスランキングでは、本誌でもショートストーリーを連載している話題作『ニーア』のレポートが1位に！

電撃ゲームスランキング

9位までが10万本超えと先月に比べて好調さを見せる4月のゲームランキング。そのなかでトップに輝いたのは『DQMJ』か『MGS PW』か!?

電撃ゲームスレビュー

ついに『ロスト プラネット 2』が登場！　ロングレビューでお楽しみください。また、今回はXbox 360特集！　話題作をもれなくレビューしています。

電撃ゲームス ホットトピックス HOT TOPICS

コラボ食品や5周年記念プロジェクトも発表！ ファンの熱気でホールが揺れた『バサラ祭2010～春の陣～』

生アフレコにトークショー！ 声優陣の一挙手一投足にファン大興奮!!

スタイリッシュなキャラクターが多くのファンを魅了してやまないACT『戦国BASARA』シリーズ。7月29日にはPS3とWiiに最新作『戦国BASARA3』の発売が予定されているが、その発売に先駆けて、ファン向けイベント「バサラ祭2010～春の陣～」が5月2日に開催された。イベントでは『戦国BASARA3』に登場するキャラクターの声を担当する声優陣が登場し、生アフレコやトークショー、クイズイベントなどを行った。

イベントに出演した声優は、大川透氏（徳川家康役）、関智一氏（石田三成役）、立木文彦氏（大谷吉継役）、大原さやか氏（雑賀孫市役）、小山力也氏（黒田官兵衛役）、小清水亜美氏（鶴姫役）、森田成一氏（前田慶次役）、石野竜三氏（長曾我部元親役）、森川智之氏（片倉小十郎役）の9人。このうち、『3』で初登場となるキャラクターは石田三成、大谷吉継、雑賀孫市、黒田官兵衛、鶴姫の5人。

各人が入れ替わり、場面ごとに役を演じていく“戦国ドラマ絵巻”では、『3』での新登場キャラクターに焦点を当て、彼らがいかなる思いで参戦するのか、そして主要キャラクターにどう絡んでいくのか、といった背景について、深く感じ取れる構成となっていた。場面が終わるごとに拍手が起こるのは、ファンイベントならでは。

その後行われたWebラジオ「大原＆小清水の『戦国BASARA3』応援らじお」出張版では、実際の番組内にもあるお悩み相談コーナー“開運！BASARAの杜”が行われた。ここで悩みを投稿しているのは、舞台にいる出演者達。その悩みは「アカデミー主演男優を取ることになっているのですが、どんなコメントをしたらいいのでしょうか」といった、突拍子もないものばかりが多く寄せられていたが、大原さんと小清水さんによる、バッサリと斬り捨てるという表現が似合う小気味よい切り返しで、会場は大いに盛り上がっていた。

気になるシリーズの今後の展開とは……？

壇上に上がったプロデューサーの小林裕幸氏より、寿がきや食品とのタイアップ商品「戦国BASARA3 天下分け麺 砕き豚骨しょうゆ」が紹介された。本商品には2種類のパッケージが用意されており、どちらもソフト発売直前の7月26日より全国のコンビニなどで販売が開始される。この発売を記念して、特製掛け軸やお皿が計500名に当たるキャンペーンを開始する。なお、寿がきや食品とカプコンのタイアップは、『モンスターハンター3（トライ）』以来2回目となる。そのほか本シリーズ5周年を記念したプロジェクトも発表。プロジェクト第1弾はなんと富士急ハイランドとのコラボレーション！ 来場者は武将の1人になって天守閣を目指すことになる。続いて第2弾も発表。第2弾は真田家ゆかりの地、長野県の上田城などをめぐる1泊2日のツアーとなる。募集は6月よりJTBで開始される予定だ。

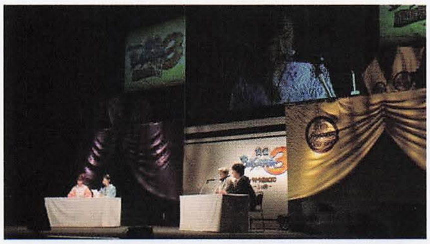


アニメ「戦国BASARA弐」は日曜午後5時から！

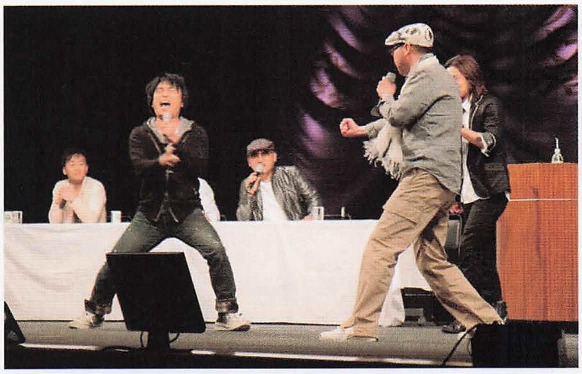
◀『3』ではほとんど出てこない豊臣軍が活躍するという「戦国BASARA弐」。MBS・TBS系列で全国ネット放送される。



▲まるで各武将がその場にいるような臨場感たっぷりの「戦国ドラマ絵巻」アフレコは、さすがの一言！



▲「大原＆小清水の『戦国BASARA3』応援らじお」では、珍回答だらけの相談者に大原さんと小清水さんもタジタジ。





▲近江牛と名古屋コーチンを賭けて、西軍と東軍に分かれてクイズで戦う「天下分け目のクイズ決戦」。勝敗の行方は……？

◀3問終了してなんと同点！ 東軍・徳川家康（大川透氏）、西軍・石田三成（関智一氏）の大将戦（じゃんけん）は、グーを出した東軍の勝利！

物販コーナーも大盛り上がり！

ファン向けイベントといえば、やはり気になるのは物販コーナー！ この日も開演ギリギリまで長蛇の列！ ロビーだけでなくホールの外にまで列が形成されているようでした。人気が高かった商品は、登場するキャラクターの名前が書かれた湯のみ「バサラ祭2010～春の陣～に行ってきました！ 思い出の湯呑」でした。



グッズをゲットするためにひたすら待ち続ける

◀ここでしか買えないグッズが勢揃い！ トートバッグやクッションカバーなど、実用的なものも。

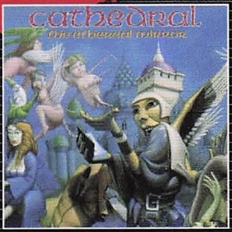
今月の1枚

The Ethereal Mirror/Cathedral

世界最速の音楽から一転、遅い音楽性に覚醒した大聖堂

電撃メタル本番前

世界最速・最短の楽曲を目指したナパーム・デスを脱退。ブラック・サバスの音塊を激しくディフォルメしたリー・ドリアンが放った、ひたすら暗く、激しく、重い、三重苦バンド。



INDEX
01_Violet Vortex (Intro)
02_Ride
03_Enter the Worms
04_Midnight Mountain
05_Fountain of Innocence
06_Grim Luxuria
07_Jaded Entity
08_Ashes You Leave
09_Phantasmagoria
10_Imprisoned in Flesh

発売年：1993年
※現在、国内盤は廃盤です。輸入盤をお買い求めください。

■今回のレビュアー

not	春一転、凄まじく暑くなり、金もないのに衣替えを余儀なくされた。
RYU	GWの家族サービスで腰痛が悪化。サービスの内容は詮索しないでね。
ARATAMO	5歳の息子がデストラクションを聴いてシュミーアの歌マネをした！

not

膨大なカタルシスを味わえる呪術音楽

ブラック・サバスのリフを極端な方向へ推し進めた、奈落へ突き落とす音楽性から一転、キャッチーさを取り入れた2枚目。メジャー路線とは違う、ある種のわかりやすさを提示。01から02の流れは素晴らしく、何よりギターが歌ってる。従来路線の曲もリズムが跳ねており、軽くないのがお見事。これぞドゥーム！

RYU

デスもドゥームも関係ないロックの名盤

リー・ドリアンという男はつくづく天才だと思う。かつて在籍したナパーム・デスの方法論とは逆を行く、遅さと重さを突き詰めた1枚目に対し、本作から70年代HRのテイストを取り入れたことで、さらに如何わしい、妖艶で陰鬱な世界へ聴き手をトリップさせる。カテゴライズは無意味。この音は麻薬の粋にある。

ARATAMO

ドラムの音がデカくていいなぁ（笑）

カテドラル、マサ風に言うとキャシードラル。ドゥームメタルとか言われてますけど、特にこのアルバムは聴きやすくてダイレクトにカッコよさが伝わってきます。超名曲の04なんて、広義で70年代の音が好きな人にはタマランのではないでしょうか。同系統でトラブルやスピリチュアル・ベガーズもオススメです！

ふり向けばニンテンドー Wii&DSi



任天堂から発売されたDSiウェア『つくってうたう さるバンド』は、歌を自作できるちょっと変わり種タイトル。「音楽できないけど……」、そんなこと問題なし！

任天堂とともに歩んでうん十年



ナル内田

『ラブプラス+』で話題となった「位置ゲー」要素ですが、DSソフトでの元祖はワンセグチューナーである「DSテレビ」のオマケ要素ですよー！

DSiウェアがあれば、この思いをメロディーにのせられる！

おまかせで歌ができちゃう すんごいDSiウェアがキター！

『立体かくし絵 アッタコレダ』しかり、『DSココロぬりえ』しかり、任天堂から発売されているDSiウェアは「むむむ」と声がもれちゃうような、よい意味で不意を突くラインナップになってますよね。みなさんも「ビビビ」と電気が走るような感覚で、衝動買いしてしまっていることでしょう。そんな任天堂のDSiウェアラインナップに、かなりすんごいタイトルが追加されました。それが、今回紹介する『つくってうたう さるバンド』(価格：800DSiポイント）なんです。

本作はゲームというよりも、音楽ソフトに近い感じ。サルダモン王国の王子であるサルーノが、歌を作ってくれるというソフトなんです。ジャンル名に「おまかせソングメーカー」とついているとおり、ほんとにおまかせで歌ができてしまうのです。どれくらいおまかせでできるのかというと、まず最初に自分の名前を登録するだけで1曲作ってくれちゃうんです。ちなみに自分の場合は、こんな曲を作ってもらいました。

『いつの間にか内田幸二は』
作詞・作曲：さるバンド

早く熟慮したり
ハッタリで感じてたり
内田幸二の知的な日々
おちゃめに突っ走ったり
つっぱしってつぶやいたり
内田幸二の真面目な日々
しかられたって
曖昧にしない人
美しい内田幸二



生まれて初めて自分の名前の付いた歌が誕生！

◀名前を決めるだけで、歌ができる不思議体験。多少のプロフィールも入れるためか、歌もまさに自分!?

たくさんの言葉を集めれば 奇跡のおまかせソングが誕生！

本作で制作できる曲の種類は、「人物の曲」「テーマの曲」「自由に作曲」の3種類。この3つはそれぞれに差こそありますが、どれも簡単に作曲が可能です。

「人物の曲」であれば曲を作りたい人の名前を選び、「人柄を歌う」といった、曲のイメージを伝えるだけで完成します。歌詞に選ばれる言葉は完全にランダムなため、世界に1つだけしかない、あなただけの1曲が完成するというわけです。

また「人物のことばを追加」を選ぶと、その人の“人となり”を細かく設定できるようになります。登録できる言葉は「好きな人」や「好きな食べ物」、「あだ名」に「口ぐせ」など、その人の特徴が出るものばかり。なお、言葉をたくさん登録すればするほど、おまかせで歌ってもらうときに、その人物によりピッタリの曲ができるようになるというわけなんです。自分の場合は「あんパン」が好物なので、好きな食べ物として登録してみたら、「あんパンのためなら死ねる〜♪」などと歌われてしまいました(笑)。また、故郷の地名と旧友の名前を手当たりしだい入れてみたら、なんかホロリとさせられる歌ができたりもしました。ランダムで歌詞が作られているはずなのにあなどれないのです……！　また、テーマの場合も言葉を追加していくため、人物と同様に奇跡の名曲が生まれる可能性が十分にあります。



曲を作ればさまざまな要素が増えていく

◀曲を作ればテーマやアレンジが、言葉を作れば演奏ステージなどの要素が次々と追加されていく。

古今東西の言葉 なんでも歌になっちゃいます！

ちなみに3つ目の「自由に作曲」を選ぶと、ガッツリとしたサウンドの制作も可能になります。どんなことができるかというと、まず、自由に作詞ができます。つまり、自分の考えた詩がそのまま歌になるというわけです。そして作曲も可能です。作曲といっても、音楽のジャンルを選んで、「トーン」と「テンポ」、「ことばのリズム」が選べる程度ですが。それでも、自分のイメージにあった曲に十分近づけられます。

なかには「文章を書くのが苦手！」と思ってしまう人もいるかもしれませんが、『つくってうたう さるバンド』なら、ただ思ったことを入れるだけで、歌にしてくれます。難しいことなんて1つもないんです。また、作った歌詞にリズムが乗ると「そう来たか！」みたいな楽しさがあるので、「自由に作曲」にはおまかせの歌とはまた違ったおもしろさがあります。

それでもやっぱり歌詞を考えるのが苦手という人は、実際のヒット曲の歌詞を入れてみるのも楽しいです。これがまたオリジナルとは違った味わいで歌ってくれるため、ついついハマります。あと、個人的にぜひ試してほしいと思うのは、古典文学や短歌や俳句を歌詞として入れること。平家物語の“祇園精舎の鐘の声”や、奥の細道の“月日は百代の過客にして”など、聞きなじみのある名文がさらっと歌になる感覚は、かなりの衝撃ですよ。曲調を昔のテレビ主題歌風になる「レトログルーヴ」にでもしようものなら、ちょっとした特撮ヒーローソングのノリに早変わり。これは必聴です！



古典をリズムで覚えることができる？

◀ただ単純に覚えるのは大変だけど、耳に入りやすい曲にして歌として覚えれば、古典暗記もラクチン!?

6月の第3日曜日は お父さんの前で大音量のDSiだ！

自分で歌が作れるのであれば、ぜひ利用したい。そして、素直な気持ちを歌に込めたい……。そんなわけで、今回は間近に迫った「父の日ソング」を作ってみました。作り方はもちろんおまかせです。「人物の曲を作る」を選んで人物名を「おとうさん」にし、「人物のことばを追加」に父のプロフィールを盛り込んでみました。でき上がった曲は、中学生くらいの自分が作ったような、青臭い感じです。おまかせとはいえ、作詞の半分くらいは関係しているため、これはきっと自分の歌でもあるのでしょう（大人なだけに恥ずかしくて認めにくい)。では、フォークのリズムをイメージしながら聴いて（読んで）ください。曲名は、“ガンバレおとうさん”です。

『ガンバレおとうさん』
作詞：内田幸二&さるバンド／作曲：さるバンド

雨の日も晴れの日も
嗚呼　おとうさん！
メガネ目立ってる
「努力は力」が
決めぜりふは　いつもコレ
努力の天才だもん
結局のとこ
どびっきりの空のような人
かっこいいなおとうさん



さるバンド×父の日のコラボ最高〜！

◀歌詞も作曲もぜーんぶおまかせ。それなのになかなかよい曲ができました。やるなぁ、さるバンド！

苦手なモノは全部リズムにしてしまえ!

年号のゴロ覚えを歌にしてみた!

『つくってうたう さるバンド』なら、なんでも歌になるということで「なんと（710）立派な平城京」などの年号ゴロ覚えを歌にしてみた。なかなかの内容で、なんども聴けば覚えられそう。年号以外に、元素記号でも試してみたけど、こちらもよい感じ。アイデアしだいでいい学習アイテムにもなるのでは？



リズムのインパクトが覚えるための手助けに！

◀個人的には「ことばのリズム」の「個性派」を強めて、抑揚を激しくさせたほうが、特徴が際だって覚えやすい。

「さる」の原点は「くま」にあり？

『つくってうたう さるバンド』を制作したのは、森川幸人氏率いる有限会社ムームー。どことなくソフトのコンセプトが似ているから気づいた人もいるかもしれませんが、PS2で演歌を歌うくまを主人公にした『くまうた』を制作した会社でもあるんです。ほかにも、多数の個性的なタイトルを数多く発売している開発会社であり、任天堂とは2007年に発売された『タシテン+たして10にする物語+』から一緒にゲームを作っており、本作が2作目なのです。

Wiiウェア・DSiウェア・バーチャルコンソール 新作ラインナップ

Wiiウェア ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードI

●セガ ●ACT
●2010年夏配信予定 ●価格未定 ●1人用

世界一有名なハリネズミのソニック、見参!!!

大人気シリーズ『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の16年ぶりのクラシックシリーズ最新作が、Wiiウェアに登場。ハイスピードで突っ走ることによる爽快感は今回も健在。史上最速の足を持つソニックが、あらゆるエネミーをかわしながらゴールを目指す。ステージ上にあるリングを取るとスコアがアップし、100個集めればチャレンジ数を1つ増やすことができる。チャレンジ数がない状態でミスをすると、ゲームオーバーに。リングを積極的に集めていきたいが、エネミーやさまざまな仕掛けにぶつかると持っているリングをばらまいてしまうので、注意も必要だ。



▲各ZONEのアクションステージをすべてクリアすると、ボスとの対決が。



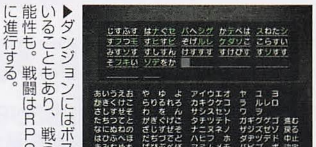
◀コークスクリューなど、今までのシリーズにあったギミックも登場。うまく活用して最速クリアを狙え!

Wiiウェア ボクも世界を救いたい

●ポイソフト ●AVG
●2010年6月配信予定 ●1000Wiiポイント ●1人用

勇者になるのではなく、勇者を育ててみないか?

「育成モード」で若者を立派な勇者へと育て、育った勇者が「シミュレーションモード」でどんな活躍をするのか見守るAVG。勇者になるには、まず育成モードでの冒険の末、勇者会に活躍を認められる必要がある。このモードではフィールドの移動や戦闘などの時間がかかるRPGの要素は簡略化されており、選択肢を選ぶことでサクサクと進んでいく。勇者として任命されたら、次はシミュレーションモードに投入してみよう! シミュレーションモードでは前作の『王だぁ!』の世界を舞台に、育てた勇者が自分の判断で行動を起こす。そのため、性格によっては悪い行いばかりをする可能性も……。定期的に発表される「世界勇者ランキング」で、君の勇者は何位に入るかな?



▶ダンジョンにはボスがいることもあり、戦う可能性も。戦闘はRPG風に進行する。



◀パスワードを使えば友達との勇者の交換ができる。複数の勇者を登録することも可能だ。

DSiウェア 邪聖剣ネクロマンサー NIGHTMARE REBORN

●ハドソン ●RPG
●2010年6月配信予定 ●800DSiポイント ●1人用

ゴシックホラーRPGの代表格『邪聖剣ネクロマンサー』がDSiで!

神さえ持て余す邪悪な剣・ネクロマンサーを探し出し、悪魔から世界の平和を取り戻すRPG。ケータイ用ゲームとして大ヒットを記録した『邪聖剣ネクロマンサー2』をさらに進化させた本作が、ついにDSiウェアに登場する。ダークで重厚なストーリーだけでなく、それを盛り上げる古代祐三氏のサウンドにも要注目だ。



▲50体を超える不気味な悪達が待ち受けている。

▼仲間の特徴をつかみ、敵をド派手に蹴散らせ!!





◀ともに戦う仲間達とはどこで会えるのだろうか。そのなかには悪魔もいるらしいが……。

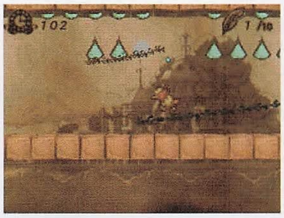
DSiウェア IVY THE KIWI? mini

●バンダイナムコゲームス ●ACT
●配信中(4月27日配信) ●1000DSiポイント ●1人用

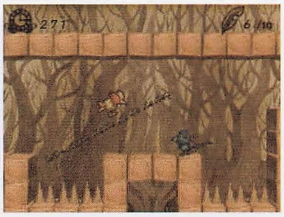
生まれたばかりのキウィが、母を捜して大冒険!

母を捜す鳥のキウィは、母親ゆずりの赤い羽根を持ちながらも飛ぶことができない。キウィは自分で操作できず、ひたすら前に走り続けるので、ステージにある段差や隙間を越えられるよう、下画面でツタを引いて道を作ってあげよう。ステージには敵やトゲ地帯などの障害物もある。これらと接触する前にツタを引いてあげよう。そのほかキウィがツタに乗っているときにツタをはじけば、その反動で岩の壁を壊したりもできる。キウィをゴールまで誘導して全50ステージクリアを目指そう。

▶ツタは足場だけでなく、雫からキウィを守るためにも使える。ツタを駆使していこう。



▶手書きの絵本のような世界をキウィが駆けていくぞ。



バーチャルコンソール メタルマックス

●エンターブレイン ●RPG
●配信中(4月27日配信) ●500Wiiポイント ●1人用

ストーリーを決めるのは、モンスターハンターの君だ!

戦車を武器に、モンスターを倒して賞金を稼ぐモンスターハンターの冒険を描く本作。1991年にファミコンで発売された本作が、バーチャルコンソールで復活する。最大の特徴は自由度の高さ。RPGでありながら決められたストーリーがないため、自分だけのストーリー展開を楽しむことができる。さらに、冒険の途中で手に入る戦車をカスタマイズでき、オリジナルの戦車を作れるのも魅力の1つ。指名手配されているモンスターを倒し、ハンターオフィスに行けば多くの賞金を手に入れることも可能だ。

▶世界中に存在する戦車は8種類。改造の仕方によっては、強力な戦車になるものもある。



▶仲間との出会いも、プレイヤーの行動しだいで決まる!



バーチャルコンソール ダライアス ツイン

●タイトー ●STG
●配信中(4月13日配信) ●800Wiiポイント ●1〜2人用

己の誇りをかけて、巨大戦艦に立ち向かえ!!

さまざまなハードで発売された『ダライアス』シリーズ。本作は1991年にスーパーファミコンで発売されたSTGで、2人プレイが可能になったのが最大の特徴だ。A〜Lまでのゾーンがあり、ルートを選択していくことでプレイできるゾーンが変化する。各ゾーンのラストには水棲生物をモチーフにしたボスが待ち受けており、おなじみのシーラカンスからイカ、アメリカザリガニ、マッコウクジラなど多種多様。ちなみに、ゾーンAではなんとアジのヒラキがボスとして待ち受けている。

▶水棲生物をモチーフにした巨大戦艦が襲いかかる。攻撃パターンを見極めろ!



▶ショットには広範囲攻撃と、貫通するものの2種類がある。



DSiウェアに第4の無料ソフトが登場

DSiウェアに4作目となる無料ソフトが登場しているのを知っていますか? その無料ソフトとは『ほぼ日の健康手帳』です。これは自分の健康管理のデータを整理し、医師にかかるときに聞きたい内容を事前にチェックできるという、医師とのコミュニケーションツールのようなもの。医師がきちんと制作にかかわっているソフトなのです。もしもってときに便利なソフトなので、無料ですし「とりあえず」な感じでダウンロードしてみてはいかがでしょうか。オススメです!



PS3&PSPのネットワークサービス「PSN」を極める!

原稿料はウォレットで

PS3&PSP

PSNの魅力を紹介するこのコラム。今回は最近増えてきたダウンロード配信専用タイトルをチェック。パッケージタイトルに劣らないものもたくさん!

家電もすべてソニー製



編

ウォレットの決済は便利なクレジットカードでの自動引き落としにしているのですが、あれもこれもとつい買いすぎてしまう怖さも。今月も家族会議か……。

質・量ともに充実してきたダウンロード配信タイトルを楽しもう!

「Newゲーム」カテゴリはPS3が80作品以上、PSPも300作品以上が好評配信中!

みなさんGWはいかがお過ごしだったでしょうか? 珍しく暦どおりに休めた私は、遊びたくても時間がなかった"積みゲー"を黙々と消化していました。寂しい連休と笑うことなかれ、ゲーマーにとって何の制約もなく好きなだけゲームを遊べるというのは、何物にも代え難い至福の時間である点、本誌の読者のみなさんなら賛成していただけると思います。しかもここに来て『AFTER BURNER CLIMAX』『レイストームHD』と、30代以上のおっさんゲーマー感涙のリメイク作品が、ダウンロード専用タイトルとして連続でリリースされたため、懐かしんだりやり込んだりと大忙し! ウォレット課金の請求額はもちろん、PS3本体の残りHDD容量もかなりヤバい状態となってしまいました。いらない体験版やPV、しばらく遊ばないであろうソフトを消して(また遊びたくなったら再ダウンロードすればいいわけですし)、HDDを整理しつつ、いつの間にかダウンロード専用タイトルって増えたなぁ……と感慨深くなったしだいです。そこで、今回は、PlayStation® Store(以下、PSストア)で配信されているダウンロードタイトルにスポットライトを当ててみようと思います。

上記の2タイトルを筆頭に、最近はPSストアで購入できるPS3&PSPのダウンロード配信専用タイトルが充実してきています。これらダウンロード配信専用タイトルの魅力は、価格の安さと革新性の高さ。通常のパッケージタイトルと比べると、比較的に開発の手間や採算性の敷居が低い作品が多いため、最近は出にくくなったチャレンジャブルな作品を手軽に楽しめるという利点があります。前号で紹介した「PSストア・毎月ザクザクキャンペーン」で配信中のPSPタイトル群は、その最たる例でしょう。2010年5月現在で、ダウンロード専用タイトルのラインナップはPS3が80タイトル以上、PSPが300タイトル以上(「毎月ザクザクキャンペーン」タイトルを含む)配信されています。そのほとんどが¥1,000~2,000前後のお買い得な作品です。あまり買いすぎると私のようにお小遣いがやばくなってしまいますが、フルプライスの通常タイトルよりお買い得なものばかりです。そのぶんボリュームがそれなりなものも多いですが、そこは安いのだからタイトル数でフォローすればOK! 1つのゲームをじっくりやり込むより、たくさんの種類のゲームを幅広く遊びたいという好奇心旺盛なタイプの人に、ピッタリだと思います。もちろん、なかには末永くディープに遊べるタイトルもあって、個人的なオススメは、PS3だと『The Last Guy』や『Pixel Junk』シリーズ、PSPだったら『ぼっちゃり☆プリンセス ポータブル』や『CRYSTAL DEFENDERS』などです。それぞれのタイトルに共通しているのは、ストーリーやグラフィック面はパッケージタイトルと比べると地味ですが、パズル要素があってゲーム性が高く、一度ハマると止められなくなる中毒性があるという点です(好きなんです、ネチネチ遊べるタイプのゲームが)。

この手のジャンルの作品は、店頭では希少となってしまいましたが、PSストアでは配信タイトルとしてところ狭しと並んでいます。地味にリメイク系の作品が充実してきているのも嬉しいポイント。『ロックマン』や『ネクタリス』、『スペランカー』、『レミングス』の新作(リメイク作)が配信されていると聞けば、「なにそれ知らなかった!」と興味が出てくる人も多いのではないでしょうか? サービス開始当初とは比較にならないくらいラインナップが充実してきているので、ぜひ試してみてください。ダウンロード配信専用タイトルは無料体験版やPVも配信している場合が多いので、お金を払う前に実際のおもしろさを体験することも可能ですよ!!

地味で手軽な(ほめ言葉)作品が勢ぞろい!



ぼっちゃり☆プリンセス ポータブル

◀大作化傾向が強まるパッケージタイトルとの住み分けが進んでいる。

UMD版よりずっと快適! ダウンロード版PSPソフトにも注目!!

もう1つ、見逃せない存在になってきているのがダウンロード版のPSPタイトルです。パッケージやUMD、紙の説明書がない代わりに、割安価格でダウンロード購入できるのがウリ。ただ、選択肢のないダウンロード専用タイトルならともかく、UMD版とダウンロード版の両方がリリースされているタイトルの場合は、手元に形が残るUMD版のほうがいいという人のほうが、まだまだ多いと思います。収集癖のある私も基本的に同意見だったのですが、先日同じゲームのUMD版とダウンロード版をPSP-3000で遊び比べる機会があり、ダウンロード版のあまりのローディングの速さに宗旨替えを検討中……。速さはもちろん正確に計ったわけではありませんが、UMDドライブを動かさないためか明らかにバッテリーが長持ちするように感じるし、UMD版だとわりと気になってしまう読み込み音もないので快適なんですよ! 今後はUMD版とダウンロード版が発売されるタイトルについては、限定版や店頭での予約特典などの+αがない限り、ダウンロード版をメインに買おうかなと思っています。対応タイトルも、ダウンロード専用の「PSP go」の発売を境に爆発的に増えてきており、2010年5月現在でなんと300タイトルを突破しました。最終的な優劣は個人の趣味やプレイ環境に左右されると思いますが、どちらにせよ選択肢が多いのは悪いことではありません。これまでダウンロード版は眼中になかったという人も、機会を見つけたら試してみることをオススメしたいと思います。

PSP-3000でもDL版はオススメ!

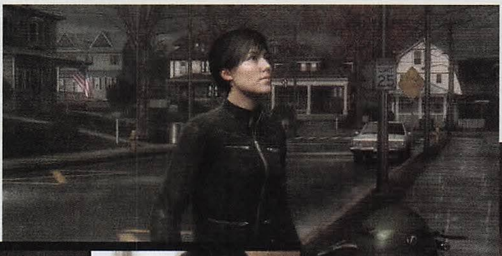


勇者のくせになまいきだ:3D

◀主なソフトはほぼダウンロード版で遊べるように。快適さならUMD版より上!?

待望の『HEAVY RAIN』の追加シナリオ『Chronicle Episode-1』が配信スタート!

衝撃のストーリーと斬新なシステムで話題を集めたSCEのサイコAVG『HEAVY RAIN -心の軋むとき-』の追加エピソードが、PSストアに登場! 第1弾となる『クロニクル エピソード1』(¥500・税込)が、4月28日より配信中だ。今回の内容は、メインキャラクターの1人、マディソン・ペイジのサイドストーリーとなる。被害者を4日間拉致して溺死させ、その手に折り紙を残す奇怪な「折り紙殺人鬼」。容疑者の情報をつかんだ駆け出し新聞記者のマディソンは、スクープを求めて単独捜査に乗り出す。だが、その行く手には思わぬ悪夢が――!? 折り紙殺人鬼事件の渦中に起きた出来事をテーマに、本編のストーリーを補完するエピソードが楽しめるこのシナリオ。複雑に入り組んだ事件の全貌に別角度からアプローチできる内容なので、ぜひ遊んでみよう!!



◀今回の追加エピソードの主人公は、女性新人記者のマディソン。本編ではシャワーシーンが印象的だったが、どんな活躍を見せる!?

▼本編では描かれなかった真実が、マディソンの手で暴かれる! 第2弾以降も順次配信予定なので、続報を楽しみにしていてほしい。



◀容疑者の1人・リーランドを訪ねた彼女は、取材を試みるが……?



ゲームアーカイブスでも続々新作タイトルが配信!

今回のテーマは「Newゲーム」だったのであえて触れていませんが、すでに配信タイトル数が400タイトルを突破しているゲームアーカイブス&PCエンジンアーカイブスも、毎月ハイペースで新作タイトルが続々登場中。配信が始まった『ファイナルファンタジーIX』のほか、『デュープリズム』も近日中に配信されることが決定し、PS時代の名作が、ほぼ出そろいつつあります。この調子でゲームアーカイブス化がどんどん進んでいけば、いずれ全PSタイトルを遊べるようになるかも!?

PlayStation NetWork（PS3・PSP）新作・名作ラインナップ

PSN（PS3） 初音ミク -Project DIVA- ドリーミーシアター

●セガ ●ETC
●2010年夏配信予定 ●価格未定 ●1人用

PS3の美しい画面で、自分だけの歌姫を演出しよう

PSP『初音ミク -Project DIVA-』と、PS3をUSBケーブルでつなぐことで、同タイトルに収録されているキャラクターやステージなどを、PS3の高精彩な映像で楽しむことができる。ステージはすべてリニューアルされており、まさしく新鮮な気持ちで初音ミクを観賞できる。PSP版のセーブデータを読み込むことで、PSP版で解除した楽曲やモジュール（衣装）などをPS3版でも利用することができる。そのほか、これまでに自分で作成したリズムゲームやPVの再生も可能なので、大画面に表示させて友達同士でお互いのミクを自慢しあうのも楽しい。極上の舞台が幕を開ける前に、PSP版をたっぷりプレイしておこう。





◀リズムゲームや鑑賞モードも、HDで再現。ぜひ大画面TVで見てほしい。

PSN（PS3） ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードI

●セガ ●ACT
●2010年夏配信予定 ●価格未定 ●1人用

今度のソニックはダウンロード専用！ 待望の新作登場

横スクロールACTの金字塔として、長く愛されてきた『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』がパワーアップしてこの夏に配信される。ハリネズミ「ソニック」のおなじみのスピンアタックで痛快なスピード感を味わおう。各ステージには、従来作にも登場したコークスクリューやループなどの名物ギミックが多数あり、16年ぶりの復活にふさわしい新しい要素も備えている。クラシカルさと新鮮さが同時に味わえる作品だ。



▲夕焼けが美しい景色のなか、ステージ内の地形をうまく活用しながらボスと戦うソニック。

ダッシュして、スピン!! 快走してリングを集めまくれ



PSN（PS3） いっきおんらいん

●サンソフト ●ACT
●2010年夏配信予定 ●価格未定 ●1～2人用/オンライン対応（最大12人）

そうだ、「いっき」しよう！ 超シュールなアクションSTG

悪代官の悪政に耐えかねた農民が一念発起し、無謀にもたった2人で一揆を起こす。竹やりでパワーアップしたはずが、むしろ難易度がアップする矛盾など、どこかおかしくもゲームファンの心に残り続けてきた「いっき」が新しく生まれ変わって帰ってくる！ オンラインに対応し、最大12人でのプレイが可能。農民チームと悪代官チームに分かれ、心ゆくまで戦おう！ 対戦のおもしろみは、なんといっても協力し合うこと。残機不足で捕虜となった仲間を救出するもよし、ひたすら小判を奪い合うもよし。対戦前のロビーでボイスチャットを使い、仲間と戦略を練れば盛り上がること間違いなしだ。

▶グラフィックが美しくなった本作でも、忍者の手ごわさはそのままだ！





◀懐かしのファミコンテイストで、ゆるーく癒されるのもオススメ。

PSN（PS3） レイストームHD

●発売元：スクウェア・エニックス／開発元：タイトー ●STG
●配信中（5月6日配信）●¥1,500（税込） ●1～2人

新たに帰ってきたSTGで、世界ランクに挑め



鮮やかなロックオンレーザーでプレイヤーを熱狂させた名作『レイストーム』が帰ってきた！ 新要素として新機体「R-GEAR」が追加されているほか、PS版の隠し機体「R-GRAYO」も再チューンされている。ゲームモードは、アーケード版のプレイ感はそのままにHD化した「アーケード」のほか、ステージ構成やBGMなどが変更された「エクストラ」が用意されている。また「ランキング」では自分の記録をオンラインにアップし、世界ランキングに挑戦できる。すでにやり込んだというファンにとっても楽しめる要素がたっぷりの本作。現代のグラフィックで魅力が倍増した、全8ステージの壮大な物語にどっぷりとつかろう。

▲▶敵機をロックオンするほどレーザーの威力が増し、ハイパーレーザーに変化する。

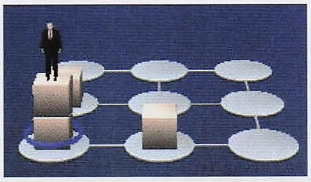


PSN（PSP） INFLUENCE

●SCE ●PZG
●5月27日配信予定 ●¥800（税込） ●1人用

ゲームが脳を喜ばせる？ 非日常へと誘う新感覚パズル

▶画面の輪が、使ったインフルエンスのレベルの強さを表わしている。





◀どうしても難しい場合は、ヒントをうまく活用することも重要。

日常とは異なる脳の使い方を提案し、それによる快感を生み出すという一見難しく聞こえるコンセプトのもと、東京藝術大学とSCEがコラボした一風変わったパズルゲーム。しかし、ルールはいたってシンプルだ。プレイヤーは、主人公の持つインフルエンス（影響力）という特殊な能力を使って、ステージに現れるキューブを消していくことになる。複数の円盤（セル）がつながってできたステージを移動しながら、効率よくキューブを消していこう。時間制限内であれば、何度も挑戦できるが、制限時間を過ぎるとステージが崩壊してしまうので注意。この夏、奥深いパズル世界にひたるのはいかが？

ゲームアーカイブス ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?

●カプコン ●ACT
●配信中（4月28日配信） ●¥600（税込） ●1人用

ロボットの反乱が勃発!? 戦いの舞台は未知の惑星へ

1987年にFCで発売されて以来、長く愛されてきた『ロックマン』シリーズ。その3作目のPS版が、ゲームアーカイブスとして配信中だ。各ステージで待ち構えているボスを倒して、彼らの武器を入手しよう。ボス戦では、武器の特殊効果を使い、相性を探りながら戦うのが撃破のコツだ。ゲームモードは、初心者に優しいナビモードのほか、シリーズ初の「難易度設定」や「スピード設定」などがあり、自分のスタイルに合わせた多彩な楽しみ方ができる。また、ポケロクでボスを育てることも可能だ。

▶ボスは8人。どのボスから倒し始めるかというルートを考えるのもおもしろい。





ブルースのヒントでゴールを目指せ

ビデオ&コミックコンテンツも着々と拡大中!

PSNタイトルやゲームアーカイブスなどのゲーム関連のコンテンツに負けじとばかりに、PSストアのビデオコンテンツやPSP向けのコミックコンテンツも続々と新作タイトルが配信されています。基本的にビデオコンテンツは毎週水曜に、コミックコンテンツは毎週木曜に更新されており、そのつど十数タイトルの新作が配信中の様子。見たい&読みたい作品がきっと見つかるはずなので、ぜひ一度アクセスしてみよう！

ゲーム
アーカイブス
PICK UP!

“原点回帰”のシリーズ9作目『FFIX』がPS3＆PSPで楽しめる!

FINAL FANTASY IX
ファイナルファンタジーIX

PS最後の『FF』がゲームアーカイブスで配信中!

世界の根幹をなすクリスタルの概念を復活させ、シリーズ初期作品の雰囲気へと回帰したことで話題になったシリーズ9作目の『ファイナルファンタジーIX』。PSで発売された最後のシリーズ作としても記憶に残る本作が、いよいよゲームアーカイブスとなって復活を果たした。ここではその配信開始を記念して、本作の魅力を編集部の思い出とともに振り返ってみよう！



▲発売時はCD-ROM4枚組。シリーズ屈指の名作がファンの要望にこたえてアーカイブスに！

ゲーム アーカイブス　ファイナルファンタジーIX
●スクウェア・エニックス　●RPG
●配信中（5月20日配信）　●￥1,500（税込）　●1人用

WORLD & STORY
クリスタルへと回帰した王道のファンタジー世界!

物語の舞台は、4つの大陸からなる星、ガイア。そこは、人間やネズ族などの多種多様な種族が共存した、どこか懐かしい絵本のような味わいを持ったファンタジックな世界だ。かつて霧が立ち込める大陸で起きた戦争は、別の星テラがガイアを乗っとろうとしていたことが原因だった。盗賊団のジタンやアレクサンドリア王女のガーネットなどの8人の主人公達は、冒険の末に2つの星をめぐる戦いに身を投じることになる。



▲王女ガーネットが盗賊のジタンに自分を誘拐してほしいと頼む、印象的なシーンから物語は始まる。この出会いが、世界の運命を変えていく。

▼ネズ族のフライヤやク族のクイナ、黒魔道士のビビなど、仲間の種族も多種多様。人間のほうが少ないほどだ。



PLAY BACK『FFIX』
電撃ゲームス編集者＆『FF』ライターが『FFIX』の思い出を熱く（?）語ります!

PLAY BACK 1 ダガーは今も記憶の中で美しい

『FFIX』の記憶といえば、オレンジ色のダガーを真っ先に思い出す。カワイイお顔、キュートなお尻、そんなに大きくないけど美しさを想像させるお胸、そして、お姫様という男子なら誰もが憧れる最高峰の高貴。そんな究極の女性（個人的に）と平民的な位置づけのジタンが知り合い、お互いに惹かれ合う。王道ではあるが永遠なる男の憧れが具体化したストーリーに夢中になり、結末に向けて妄想が暴走したあの10年前が懐かしい。（野村）

PLAY BACK 2 アイツの鳴き声もかわいかったな

大学6年生の自分が、恋人と同棲をしていたミレニアムの夏。僕が『FFIX』を遊ぶ隣で、それをながめる彼女。あまりゲームはやらないけど、やり始めると信じられないほどやり込む。そんな彼女の食指が刺激されたのが、「ここほれ！チョコボ」だった。「クェ」。鳴き声が気に入ったらしい。ひたすら掘りまくり、気づけばチョコボのクチバシは最高レベルでチョコグラフもコンプリート。もう帰れない、2000年の夏のあの日。（そみん）

PLAY BACK 3 ラストシーンを30回くらい見よう

世界観や音楽がスバラシイとかいろいろありますが、結局のところ「ラストシーンが最高峰！」ということにつきます、やっぱし。あまり書くとすごいネタバレになるのでアレですが、とにかくダガーが王家のペンダントを落として少し逡巡するんだけれども、ついにはそれを拾わずに走り出すところと、ティアラを投げ捨てたあとの泣き出しそうな表情が圧巻の萌えレベル。思わずTVを抱きかかえるほどやられてしまいました。（TTR）

PLAY BACK 4 モンスターがカードを持つ謎

カードゲーム「クアッドミスト」に本編の進行を一時忘れるほど没頭していました。しかし、なぜモンスターがカードを持っているのか不思議でしたね。モンスター同士も、主人公が来なくてヒマなときにこのカードゲームで遊んでいたのだろうか？　街の人達も、モンスターと平和的にカードで対戦していたのだろうか？　ゲームの仕様といえばそれまでですが、ふとそんな空想を働かせることもありました。思春期ですから。（平岡）

PLAY BACK 5 アビリティの組み合わせが楽しい

本作での思い出といえば、やはりシンプルかつ奥深いアビリティシステム。魔法やアビリティは、特定のアイテムを装備して戦闘することで、その装備品に設定されているアビリティを習得できるというシステムが採用されていました。今のシリーズ作から考えると信じられないくらいシンプルですが、そのシンプルさが、逆にハマる要因になっていました。また、例えばビビに「いつでもリフレク」「リフレク倍返し」のアビリティを付けて、自分に攻撃魔法をかけて攻撃するなど、その効果的な組み合わせを見つけていくのも楽しかった。そのおもしろさは今プレイしても色あせてはいないと思うので、ぜひ楽しんでみてほしいです！（ライター・Go!!）

PLAY BACK 6 縄跳びを1万回跳んで編集になりました

人にはそれぞれ人生のターニングポイントと呼べる出来事があると思うが、自分にとってこのタイトルがまさにそれだったように思う。当時、まだ電撃PlayStationのアルバイトをしていた自分は、「キツい攻略はヤツにやらせておけば大丈夫」などという編集部全体の間違った風潮のなか、「ミニゲームですごい記録を出せ」という大変アバウトな指令を受けた。数あるミニゲームのなかに「縄跳び」というのがあって、自分はその担当になったのだが……まぁ、この縄跳び、やってみた人ならおわかりかと思うが、辛すぎる。最初は単調なタイミングでボタンを押していればいいのだが、あるタイミングで跳び方（ボタンの押し方）に変化が現れるのだ。自分は何百回という特訓のなかで、このタイミングを完璧にマスターし、おそらくカンストするであろう999回を目指した。……のだが！　999回を跳んだあとに、カウンターが増えたのだ！　「こいつ…9999回まであるぞ…」と。ここからが本当の試練の始まりだった。来る日も来る日も縄跳びを跳び続ける日々。バイトの仕事とはいったいなんなのかという根本的な疑問はどこかへ消え、オーディエンスの過剰なプレッシャーに時折ブチギレたりもしたが、ついに自分は9999回を跳んだのだ。しかし、カウンターが……増えやがった。「こいつ……99999まであるぞ…」と。結論からいうと、今の自分があるのは、このゲームで縄跳びを1万回跳んだからだと思う。何が言いたいのかというと、高校のときにもっと勉強していい大学に入ればよかったということだ。（先輩）

PLAY BACK 7 嗚呼縄跳地獄絵図!

ちょうどRPGをプレイしなくなった時期に発売されたということもあって、いまだ未プレイの私にとって、『FFIX』というと、やはり先輩の縄跳び地獄ですね（笑）。当時、電撃PSのバイトだった先輩に課せられたミニゲームの検証。縄跳びは何回まで跳べるのか？　アイテムは何がもらえるのか？　終わりの見えない検証に、人間からは本当にダークなオーラが出ることがあるんだなあと確認することができました。（じゅし）

PLAY BACK 8 黒魔道士はこうじゃなきゃ!

『FFIX』で一番人気といえば、やっぱビビでしょ！　おもむろにGoogle画像検索で「ff9」と入力して見ると……あれ？　第2キーワード候補が……。さて、なぜ画像検索などしたのかというと、好きなんですよねビビの見た目が！　天野喜孝さんが描く華やかビビもいいけれど、私がお気に入りなのはゲーム中のクラシカルな魔法使いスタイルのほう。だって、MSXの『WIZ』とかも好きだし。これぞ原点回帰だって思いませんか？（雅）

PLAY BACK 9 五郎君に似ていると思います

ゲーム雑誌の編集者としてどうかと思いますが『FF』シリーズは1本もプレイしたことがありません。こんな俺にまでコメントを振るとは鬼だろこの編集部は。ということで、イラストだけ見てがんばってコメントします。キャラクターをざっと見てみましたが、一番目を引いたのは、ドレッドヘアのサラマンダーですね。うしろ姿が「もぐら商事」の五郎君に似ています。こんなコメントしか浮かびません。ありがとうございました。（まっつ）

PLAY BACK 10 主題歌「Melodies of Life」が心に残る

今となってはストーリーの詳細はおぼろけだけど、白鳥英美子さんが歌う主題歌「Melodies of Life」の流れるイベントシーンはよかったな〜。どこか遠くの（おそらく）のどかな村で、ガーネットが歌うシーン（声は白鳥さん）にしんみりした記憶があります。そういえば、あの歌の作詞を担当されたシオミさんが、実はATBを

ステラツィオを探そう!!
『FFIX』のやり込み要素の1つに、世界のどこかに眠っている12枚のコインを探すというものがある。これは、そのコインをトレノのクイーン・ステラに渡すと、枚数に応じてアイテムがもらえるというものだが、12枚を揃えたうえで「きっとまだある」を選ぶと13枚目探しが始まることになる。ここでもらえるアイテムは、エンディングにかかわってくる重要なアイテム。総合的にかなり難しいイベントとなっているが、ぜひ挑戦してみよう！

CHARACTER 個性豊かな8人のキャラが過酷な運命を乗り越えていく!

物語の中心となるメインキャラクターは8人。行動をともにするきっかけはさまざまだが、過酷な運命を一緒に乗り越えることで、強い絆で結ばれていく。



ジタン 心優しい盗賊

盗賊団タンタラスのメンバー。お調子者だが、困っている相手を見すごせない優しさを持つ。



ガーネット(ダガー) 芯の強い王女

アレクサンドリアの王女。上品でおしとやかだが、城を出たことがなく、世間知らずな一面も。



ビビ 悩める少年

ジタンらと旅をすることになった少年。気弱だが、強力な黒魔法を使いこなすことができる。



スタイナー 頑固な騎士団隊長

頑固でマジメなアレクサンドリア王国の騎士。ガーネットを追ってジタンらの旅に加わる。



フライヤ 華麗なる女竜騎士

ネズミのようなネズ族の女性。ネズ族としては美女らしい。恋人フラットレイを追う旅をしている。



クイナ 食を究める青年

長い舌が特徴のク族の青年。モンスターを食べることで、青魔法を習得できる。カエルが大好物。



エーコ おませな召喚士

召喚魔法を使いこなす、召喚士一族の生き残り。6歳ながら博識で、大人びた性格をしている。



サラマンダー 腕の立つ用心棒

「焔色のサラマンダー」の通り名を持つ用心棒。クールで無口だが、どこか間の抜けた一面も持つ。

BATTLE ファンにはおなじみのATBにトランスなどの奥深い要素を搭載!

バトルシステムには、シリーズおなじみのATB(アクティブタイムバトル)が採用されており、キャラごとに「白魔法」や「召喚」などの固有コマンドが用意されている。また、攻撃を受けるとトランスゲージが溜まっていき、これがフルになるとキャラごとに異なる内容でパワーアップするトランス状態(ビビなら「黒魔法」を連続で唱えられるなど)となる。これにより、キャラの個性が際立つバトルが展開する。



◀当時としては最高峰のグラフィックで、バトルの迫力も抜群だった。

MINI GAME 縄跳びからカードゲームまで充実したやり込み要素もアリ!

チョコボでフィールド上の宝を探し当てる「ここほれ!チョコボ」や、モーグリから手紙が届く「モグネット」など、数多くのミニゲームが用意されている。特に、さまざまなカードを集め、それを使って行うカードゲーム「クアッドミスト」は非常に本格的で、ハマるユーザーも多かった。ちなみにこのカードゲームは、その後『テトラマスター』となりPlay Onlineのサービスとして提供された。



◀タイミングよくボタンを押すだけの縄跳びなど、単純なミニゲーム。

発売当時、口コミでの情報の広がりを重視して、雑誌での攻略記事が掲載できなかったという状況も、今では懐かしい思い出。プレイした人もしなかった人も、名作『FFⅨ』を振り返ります!

発案された伊藤裕之さん(『FFⅨ』ではディレクター)だと知って、2度ビックリした記憶も。　(Rusty)

PLAY BACK 11 "イケメンも泣く『FFⅨ』"

僕が大学に入ったばかりの頃に、同郷のすげえイケメンと仲よくなったのですが、その彼が「俺、『FFⅨ』で泣いちゃったんだよ～」と言っていたのを思い出します。「ほかのゲームはやらなくてもいいから、『FFⅨ』だけはやってくれ!　頼むよ!!」と懇願されて、ちょっと気持ち悪く思い、逆にプレイする機会を逸してしまいました。そんな"イケメンも泣く『FFⅨ』"……この機会にプレイしたいなと思います。　(アラケン)

PLAY BACK 12 久しぶりの4人バトルに燃えた!

主題歌の「Melodies of Life」をiPodに入れていたりと、『FFⅨ』は好きなシリーズ作品の1つです。思い出深いのは、『FFⅥ』以来となる4人制バトルの復活かな。4人編成だと盾、攻撃、魔法、回復と明確に役割分担できるし、「やはり『FF』はこうだよな」と1作目からのオールドファンとして、この原点回帰に喜んだものです(笑)。あ、原点回帰といえば、バトルスタート時のイントロの復活も嬉しかった。　(編集O)

PLAY BACK 13 PSで唯一プレイした『FF』、それが『FFⅨ』

SS派であった僕にとって、PSの『FF』は敵でした。でも、『FFⅨ』は原点回帰の『FF』であると聞いて、もう「SSが……」とか言ってられないしと思い、PSと一緒に購入しました(もうすでに発売されていたPS2を買わないところが、DCユーザーのささやかな抵抗)。内容は全然覚えていませんが、ベアトリクスが28歳の女将軍ってところが僕のハートをガッチリとキャッチしていたと思います。あれから10年たちましたが、PSの『FF』はやっぱり『FFⅨ』しかプレイしていません。　(megane)

PLAY BACK 14 再プレイでカエル取りを極める!

ついにPS最後の『FF』がゲームアーカイブスに!　発売日の朝からゲームショップに並び、何日も徹夜でプレイしたのは今ではいい思い出。当時、ディスク4枚を取っ替え引っ替えしながらクリアした超大作が、まさか電車に乗りながら遊べるようになるとは……。今さらながら、ハードの進化ぶりに胸が熱くなります。私もこの機会に再プレイする予定。速攻でストーリーを進めてクイナを仲間にし、カエル取りを極めねば!　(KK@)

PLAY BACK 15 クイナの青魔法習得に夢中!

クイナの青魔法をすべて習得するため、とにかくモンスターを食べまくった。青魔法は使いこなすと非常に強力で、特にカエルを大量に捕まえてからの「カエルおとし」のダメージは極悪。でも結局、クイナが何者なのか、いまだにわかっていません。カエルっぽいけどカエルが好物だし。クイナ・クゥエンって名前もねぇw　(M)

PLAY BACK 16 ビビの素顔がとても気になる

当時は大学生で、普通のゲーマーだった私。元々『FF』シリーズは好きだったので、『FFⅨ』は発売日に買ってプレイしました。デフォルメされたキャラクター達が巻き起こすイベントに夢中になったり、ミニゲームにハマったりした記憶があります。カバオとのかけっこは特に思い出に残ってますね。あと『Ⅸ』の予約特典、ビビのおすわりぬいぐるみは、今も家に飾ってあったりします。しかもなぜか2体(笑)。コカコーラについていたフィギュアもいっぱい集めてたなぁ……。　(Bros)

PLAY BACK 17 心残りを10年ぶりに解消か!?

『FFⅨ』懐かすぃ～!　もう10年前になるんですなあ。振り返ればいろいろなシーンやキャラが思い浮かびます。主にベアトリクスとかベアトリクスとか……(*¯-¯)
ただ本作については、ほかの『FF』シリーズと違って、攻略的なやり込みの記憶があまりないんですよね。当時はすでにゲーム雑誌の仕事にどっぷりと浸かっていた頃。自分の担当する攻略タイトルにてんてこまいで、基本的に攻略記事がNGだった本作については、エンディングに到達して満足してしまったのかもしれません。ちなみに『Ⅹ』以降の『FF』シリーズは、すべてなんらかの形で攻略記事を担当していたりします。ということで攻略面でちょっと心残りのあるこの『Ⅸ』。当時は入手できなかったエクスカリバーⅡを、このゲームアーカイブス版で狙ってみますか!　(おしょう)

もう一度、みんなで『FFⅨ』を楽しもう!!

ゲームアーカイブスで遊べる『FF』シリーズはコレ!

本作がゲームアーカイブスに登場したことで、PSで登場した『FF』のナンバリングタイトルは、すべてPS3&PSPで遊べるようになった。ここでは、ゲームアーカイブスで楽しめる『FFⅨ』以外の2作品も紹介しておこう。

ファイナルファンタジーⅦ インターナショナル

●スクウェア・エニックス　●RPG
●配信中(2009年4月10日)　●¥1,500(税込)　●1人用

PSで初めて登場した『FF』で、本作は北米版の追加要素を加えたインターナショナル版。当時としては画期的な3Dポリゴンで描かれたグラフィックと、SF色の強い世界観で注目を集めた。また、武器や防具に「マテリア」を装備することでアビリティを習得できる独特のシステムも大きな特徴だ。発売後も、クラウドやセフィロスといった登場キャラクターの人気は衰えることなく、その後、後日譚を描いた映像作品『FFⅦ アドベントチルドレン』などのコンピレーション作品を生み出すこととなった。



ファイナルファンタジーⅧ

●スクウェア・エニックス　●RPG
●配信中(2009年9月24日)　●¥1,500(税込)　●1人用

SeeDと呼ばれる傭兵として訓練を受けた主人公・スコールを中心に、かつて人々を恐怖に陥れた「魔女」との戦いを描いたシリーズ8作目。キャラクターの頭身が上がり、より緻密なグラフィックが実現するなど、ビジュアル面で大幅に進化している。また、個数制&敵から「ドロー」することで増えていく魔法や、その魔法を装備することでステータスが上がる「ジャンクション」など、これまでにない意欲的なシステムが多数採用されている。シリーズとして初めて主題歌が採用されたのも特徴だ。



ミニゲーム 縄跳び攻略法!?

タイミングよくボタンを押すだけと、単純ながらなぜかハマる人が多かったミニゲームの縄跳び。その攻略法は、着地するときに音がするので、それを参考に◎ボタンを押すこと。メッセージ表示を見ているとタイミングが狂う場合が多いので、キャラクター以外は一切見ないで集中することが重要だ。なお、縄のスピードは20回目、50回目などの節目ごとに速さやタイミングが変化するので注意。ちなみに賞品は、20、50、100、200、300、1000回達成でもらえる。



ユーザーの盛り上がりを感じた3〜4月でした!

めざせ! 実績厨! Xbox 360

36136/120790（155ゲーム）

今回はちょっと趣向を変えて、Xbox 360で知り合ったユーザーたちとのイベントをレポート。ネット上もいいですが、こうしたリアルでの触れ合いもよいものです。

Xbox 360を愛する者



megane

4月は正直、ゲームが発売されすぎでした！　毎週のようにやりたいゲームが発売されていましたが、結局実績の分母が増えていくだけなような気がします。

Xbox 360ユーザーイベントレポート2連発！

もはやこのコラムではいまさらなお話ですが、Xbox 360やPS3などの現世代機では、ネットワークを利用したサービスとしてフレンド機能やゲームへの招待機能、ボイスチャットなど、コミュニケーション関連が重視されています。今回はこうしたコミュニケーション機能の利点が色濃く出た、2つのイベントを紹介します。

Xbox 360ユーザーが集まるオフ会ってどんなもの？

その前に今回のイベントに参加した経緯について説明をしますと、僕は2chのとある板のとあるスレッドに集まってきたメンバー達と普段遊んでいることが多いのですが、そのなかの1人がオフ会を企画しまして。それがたしか今年の2月の中頃だったと思うんですが、最初は東京近郊に住んでいるフレンド達5〜6人で集まれればいいなんて言っていたんです。ところがそれを当該スレッドや「Xbox Friends」、「Twitter」で募集したところ、あっという間に参加したいという人がワラワラと現れ、最終的には23人もの参加者が集まる大イベントとなってしまいました。オフ会に参加したメンバーは、みんながみんな東京近郊に住んでいる人達ではなくて、大阪やら鳥取やら佐賀やら、さらにアメリカから来た、なんて人も！　みんなこぞって集まりすぎだろう、と思ったのは僕だけではなかったはずです……。

さらにこの参加者に加えて特別ゲストとして、あまり大きな声で言えませんが、弊社と同じ某グループ会社で刊行している某専門誌の編集長がいたり、同じ某グループ会社でXbox 360に関するライブ放送を定期的に行っている某氏がいたり、第2期インサイドXboxのMCを務めていた森一丁氏、さらに当時の同番組プロデューサーがいたりと、ただのオフ会とは言えないような規模にふくれあがっておりました。

オフ会というだけであれば、はるか昔から行われていましたし、特に珍しいものではありません。僕も昔から『FF XI』のオフ会などに参加してました。でも、今回のオフ会で確実に違うと感じた点は、普段からボイスチャットで会話をしている人達なので、面と向かって話をしていても、違和感がないんですよね。まさしくいつもどおりって感じで。そこは意外でした。

また、Xbox LIVEという手軽にオンラインで遊べるプラットホームとTwitterなどのWebサービスが、こうしたユーザーとメディアなどの距離を縮めていると思います。本当にいい時代になったなぁ、と。前号の電撃ゲームスを見ていただければわかりますが、Twitterを活用した誌面での『MH』座談会なども行っていますしね。もっといえば、境目があいまいになってきているぶん、メディア側もがんばらないと、という気持ちもあります。

森一丁氏主催のXbox 360好きが集まるゲームイベントも開催！

続いて、4月18日には前述のオフ会にもゲストとして参加していただいた、森一丁氏主催のゲームイベント「森一丁のゲーム三昧〜一丁やるお〜」が、新宿ロフトプラスワンで開催されました。こちらは単純に閲覧者の1人として参加させていただきました。

森さん自体、インサイドXboxのMCをやり始めた頃は、まだライトユーザーだったような気がするんですが、番組を続けていくうちにだんだんとXbox 360の濃いゲームにハマっていってしまったようで……。最近では『コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2』(以下、COD MW2)『バトルフィールド：バッドカンパニー2』などのFPSに加えて、最近では『スプリンターセル コンヴィクション』などもプレイされているようです。

さて、そんな森さんが主催していたこのXbox 360イベント。森さんだけでなく当時のインサイドXboxメンバーでは飛び抜けてゲーム好きと思われていたタレントの菊池亜沙美さんや市川利奈さん、ゲーム番組「ゲームレコードGP」のレギュラーMCを務める古川小百合さんなどが登場し、まさしくゲーム好きによるゲーム好きのためのイベントといった感じでした。

ゲーマーな女子は重要です



◀自ら持ってきた『デススマイルズ』のパッケージを手に熱弁を振るう市川さん。挑戦者にもLevel.3難易度（一番難しい）をプレイさせるなど、厳しい一面も。

ゲストが自分の好きなゲームで来場者と対戦をするコーナーでは、市川さんは『デススマイルズ』のスコアアタック、菊池さんは『スーパーストリートファイターIV』（ちなみにケン使い）、古川さんは『COD MW2』と、それぞれ選ぶタイトルがガチすぎる。市川さんはコーナーのトップバッターということで緊張をしていたのか負けてしまいましたが、菊池さんは4戦2勝となかなかの腕前。古川さんも事前にTwitterなどで募集した一般ユーザーとともに『COD MW2』で戦い、「最近はグレラン（グレネードランチャー）が多い」などと発言し、よくいるニワカゲーム好きタレントではない、ということを証明していました。

そのほかにもゲストが登場し、ファミ通Xbox 360編集長の松井ムネタツさん、Midnight Live 360でおなじみのジャム爺さんなど、日本のXbox 360界を彩る方々も登場しました（アレ？　なんかデジャブが)。また、ゲストの1人であるお笑いコンビのエレキコミック・今立進さんはXbox 360ユーザーではないとのことですが、ゲーム好きということで参戦。今立さんは自宅からセガサターンの『デジタルダンスミックス Vol.1 安室奈美恵』（セガ）、『THE野球拳スペシャル 〜今夜は12回戦〜』（ソシエッタ代官山）というキワモノソフト2本を持参されていました。コアゲームユーザーが多いXbox 360だからこそ、許されるチョイスの2本ですね。『〜安室奈美恵』については、当時のセガAM2研の底力を感じました。『野球拳』については、会場には女性もいたというのに大変盛り上がっていた、とだけお伝えしておきましょう。

今立さんはセガサターンを持参



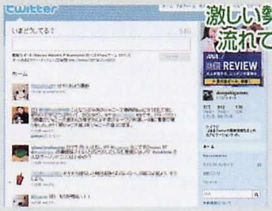
◀この日のために探してきたという秘蔵の2本をお披露目したエレキコミック・今立さん。Xbox 360の映像を見て、「今はこんなに綺麗なのか」と軽くショックを受けていたようです。

Xbox 360がさらに楽しくなる外部Webサービスを紹介!

何度かのシステムアップデートを経て、「Xbox LIVEパーティ」など、さまざまな機能が追加されてきたXbox 360。単体でも十分楽しいXbox 360（Xbox LIVE）ですが、やはりコンシューマゲーム機ということで、どこかかゆいところに手が届かない面があるのも事実。いずれもPCでの利用が前提となるサービスですが、今回紹介するWebサービスを併用することで、グッと楽しくなること間違いなしです。

1 Twitter　http://twitter.com/

すみません、正直言うとTwitterばっかりやっています。Xbox 360を遊ぶうえでTwitterの何がいいのかというと、マルチプレイの募集にすぐに乗り込める、というところですね。「○○やるよー」と言うだけで、マジであっという間に部屋が埋まってしまうほど。ゲームという同じ趣味を持つ者達の雑談の場としても○。



激しい勢いでツイートが流れていきますが……

◀フォローが3桁以上になってくると、1分間で50以上のツイートが流れてて、さかのぼって追うのがつらくなってきてしまいます。

リスト化すればすっきり!



▶同じ趣味を持つメンバーをリストに入れておくことで、対戦の募集などを見逃すことがなくなります。もう今では手放せません！

2 Raptr　http://raptr.com/

海外のWebサービスなのですが、ゲーマータグと同期させることで、そのゲームを何時間プレイしているのか、どこまで実績を取っているのか、さらにそのゲームが世界中で何時間（何千時間!?）プレイされているのかを教えてくれます。フレンド機能もあるので、友達と一緒に登録すればさらに楽しく！



どのゲームを何時間やったかが横棒グラフでわかります

◀登録はメールアドレスと自分のタグを入力する程度なので、簡単。オンライン対戦のあるゲームの自分のプレイ時間を見て驚くがいいさ！

『Game Room』の追加パックが配信されました！

3月24日にサービスインした往年の名作ゲームが楽しめる『Game Room』。サービス当初は『Centipede』や『Finalizer』など30タイトルが配信されましたが、その後は特に動きがなく、やきもきしていました。しかし、ゴールデンウィークが終わりを告げる5月5日、ようやくGamePackの追加配信が開始されました。今回配信されたのは、Atariの『Battlezone』やKONAMIの『Mega Zone』など。個人的にはもっとKONAMIものが増えてくるとうれしいです。

Xbox LIVEアーケード新作・名作ラインナップ

ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードI

●セガ ●ACT
●2010年夏配信予定 ●価格未定 ●1人用

XBLAでもソニックは走り回る!

1991年に登場して以来、さまざまなゲーム機でリリースされた『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』シリーズ。オリジナルシリーズは『ソニック&ナックルズ』で完結していたが……ついに長い沈黙を破り、16年ぶりにシリーズが再開される。本作はジェットコースターのような圧倒的なスピードで展開される横スクロールACT。史上最速のハリネズミ「ソニック」を操り、悪の科学者「Dr.エッグマン」の野望を打ち砕け。



▲勢いをつけて回転する「ループ」など、プレイしていて楽しいギミックは健在だ。

▼ステージには破壊できる壁などさまざまなギミックが用意されている。走り抜けろ!



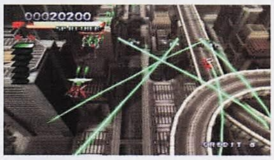
レイストームHD

●発売元：スクウェア・エニックス／開発元：タイトー ●STG
●配信中（2010年5月5日配信） ●1200マイクロソフトポイント ●1～2人

オペレーション・レイストーム、再発動!

アーケードやPSで人気を博した名作縦スクロールSTG『レイストーム』が超美麗なHDグラフィックになって登場。本作は高低差の概念があり、自機より低い敵は通常ショットでは破壊できない、そこで活躍するのがロックオンレーザー。これは自機の前にあるサイトを敵に合わせることで最大8機までロックオンでき、追尾性のあるレーザーを撃つことができる本作の目玉システムだ。また自機となる「R-GRAY」は13機しか開発されなかったというゲームの設定を忠実に再現した「13機モード」や、本作のために作られた新たな機体「R-GEAR」も登場。昔からのSTGファンも楽しめる内容になっている。





◀当時画期的だったフルポリゴンSTGが、フルHDになってさらに美麗になった!

バイオニックコマンドー：マスターD復活計画

●カプコン ●ACT
●配信中（2008年8月13日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1～4人

ワイヤー移動が楽しいスウィングアクションの決定版!





▶ワイヤーを駆使して道なき道を進め。ボス戦でもワイヤーを使って戦うことになる。

手に装着した特殊なバイオニック・アームを利用して段差や罠をかいくぐっていく、名作ACT『ヒットラーの復活』（英題：バイオニックコマンドー）が、リメイク&新要素を引っさげてXBLAに復活！　本作にはジャンプという操作はなく、バイオニック・アームを利用してワイヤーを壁や天井に引っかけて、振り子のように揺らして移動していく。この操作が当時から20年たった今でも楽しい！　そのほか、アームで敵を攻撃したり、手の届かない遠くのアイテムを入手したりもできる。また、どちらの機能もオフラインのみとなるが、コントローラを2つ用意して遊ぶ協力プレイと最大4人で対戦できるマルチプレイヤーモードを搭載。

エブリ エクステンド エクストラ エクストリーム（E4）

●キューエンタテインメント ●PZG
●配信中（2007年10月17日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1～2人／オンライン対応（最大2人）

自爆の連鎖で大フィーバーを起こせ!

PSPで発売され好評だった「シュートしないシューティングゲーム」が、HDグラフィック、そして5.1chサウンドに対応して登場。本作は色とりどりの独特な敵機を、十字キーのような自機を使ってビートに合わせて自爆させ、敵を連鎖爆発させていくPZG&STG。メインとなる「ハイテンション連鎖シューティングモード」のほかに、本作では自分から攻撃ができる通常のシューティングモードも追加された。また、自分のお気に入りの音楽でプレイできるモードも追加。ビジュアルとサウンドへの没入感がさらに高まり、エクストリームの進化をとげたE4の世界にダイブしよう！



▲シュートしないシューティング。「自爆」させて敵機を倒していこう。



◀今回は無限に出現する敵を倒すシューティングモードも搭載。ハイスコアを目指して敵と自機を爆発!!

Carcassonne

●Sierra Online ●TBL
●配信中（2007年6月27日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1～4人／オンライン対応（最大2～5人）

ターン制配置型ボードゲーム!　Fromドイツ

▶ジグソーパズルのようにマップをプレイヤー同士で作成していく。





◀建物や道路などを完成させるとプレイヤーにポイントが入る。

2000年にドイツで誕生し、ドイツゲーム大賞を受賞した『Carcassonne』（カルカソンヌ）がXBLAに登場。本作は草原や道路、壁が描かれたタイルをプレイヤーが順番に配置していき、マップを作り上げながら争っていくボードゲーム。タイル上の茶色い土地を壁で囲むと「都市」に、交差点や建物でタイルの道を終わらせると「道路」になる。都市や道路を作ることでポイントが入り、より多くのポイントを入手したプレイヤーが勝利。建物や道の所有権は自分が置いたコマの数によって得られる。ただし、このコマは数に限りがあるので、どのタイミングで建物を作るかという駆け引きが大事だ。

ガンスターヒーローズ

●発売元：セガ／開発元：Backbone Entertainment ●ACT
●配信中（2009年6月8日配信） ●400マイクロソフトポイント ●1～2人／オンライン対応（最大2人）

職人集団トレジャーの処女作がお手頃価格で!

帝国による破壊神復活の野望を阻止するために、2人のガンスターズを操り、奪われた4つの秘石を取り戻して、世界に平和をもたらそう。さまざまなハードで発売され、愛されている、アクションシューティングのターニングポイントともいえる本作。ファイヤーやレーザーなど4種類の武器のなかから2つを装備し、2つの武器の特徴をあわせ持った10種類のショットを使い分けて戦う。また、ショット以外にも敵を投げ飛ばしたり飛び蹴りができたりと、とにかくアクションが豊富。Xbox LIVEを介したオンライン協力プレイにも対応し、世界中のガンスターズと協力プレイができる。

▶10年以上たった今でも色あせることのない、多彩なアクション。





◀巨大ボスとのバトルでは有利な武器を組み合わせればグンと楽になる。

お買い得なMSPの買い方を教えます

XBLAやDLCの購入時に必要なマイクロソフトポイント（MSP）。コンビニなどで定価購入すると3500MSPで￥5,250（税込、1MSP=￥1.5）ですが、通販サイト「Amazon.co.jp」や大手量販店で購入すれば、もっと安く購入できます。ではどれくらい安くなるのかというと、5月11日調べでAmazonでは3500MSPが￥4,200（税込、1MSP=￥1.2）、量販店では￥4,720（税込、1MSP=￥1.35）となっています。ポイントを含めれば1MSP=￥1.21まで下がります。



ベッドでもトイレでもケータイゲーム三昧!

ケータイ バカ一代!

MOBILE PHONE

リアルのキャバ嬢＆ホストには縁がありませんが、ゲームとしてはマイブーム。アダルトな部分というより、育成SLGや恋愛AVGとしておもしろいものが多いんですよ。

365日携帯電話と一緒



そみん
少し前のゲームだけど、ビービーエムエフの『RPG ホスト伝説』を遊び直し中。ドンペリを装備して敵（女性）を口説くというおバカな設定にシビレる～♪

3/19~4/12 キャバ嬢&ホスト系ゲームにハマってます

3/19 70種類以上の職業を極めるのが楽しい！

基本はオートバトルで、いつでも転職＆ダンジョンから脱出可能と、とにかくさくさく遊べるのが特徴のRPG『**ダークゲート**』[KEMCO：ウリキリ！ケムコ帝国などで配信／i、E、Y対応]。マスターした職業の組み合わせなどによって、次々と上級職業がオープンしていくテンポのよさがクセになるんです！



3/29 冒険仲間を探しやすいシステムが素敵♪

現在オープンβテスト中のオンラインRPG『**Wizardry Online Mobile**』(データは右を参照)。クローズドβテストでプレイしてみましたが、なんともなつかしくって新しい感覚でした。3Dダンジョンではないのでゲーム的には別物なんですが、シナリオの文体や雰囲気というか、空気感はしっかり『ウィザードリィ』なんですよね。個人的に嬉しかったのが、クエスト受注後にほかのプレイヤーを自動的に紹介してくれるシステム。気軽に冒険仲間を探せるので、めちゃくちゃ便利でした！



3/29 MMORPG感覚で遊べてヤバすぎですっ！

前作もとにかく長く遊べましたが、今回の『**イノティア戦記2**』(データは右を参照) もマジでヤバイです。メインのストーリーはあるものの、マップの広さやクエスト数がすごすぎて、MMORPG感覚で遊べちゃうんですよね。それに加えて、AIで動く仲間を連れ歩けるのもポイント。ストーリー展開上で仲間になるキャラクターはもちろん、傭兵を雇うこともできるので、自分好みのパーティ編制を楽しめるのがツボですね。



3/31 遠藤雅伸さんが企画・監修を行う幕末RPG！

名作『ドルアーガの塔』の産みの親として知られる遠藤雅伸さんが参加しているFLASHタイプのRPG『**幕末RPG 暁・新撰組**』[G-mode：わいわいサービスで配信／i、E、Y対応]。新見錦をはじめとした新撰組隊士からの見廻り指令をこなしながら、新米隊士として奮闘中です。登録無料なので、気軽に遊べて○です♪



3/31 もらふにゃと再会できて嬉しいもら～♪

「RPG大集合！」ファンにとってはおなじみの、丸くてかわいいマスコットキャラクターふにゃもら＆もらふにゃ。彼らが活躍するRPGシリーズの最新作『**GO!GO!西遊記 悟空闘炎伝**』[オープンドア：RPG大集合！で配信／i対応] が配信されました。西遊記をテーマとしていた前作の後日談が描かれるもので、システム的にも前作を踏襲していますが、とにかく隠しクエストの数が多いのが嬉しいところ。本編をクリアするより、クリア後の隠しクエストをコンプリートするほうが大変な感じです。



4/1 衝撃のコラボ企画に思わずニヤリ♪

昨年の配信以来、さまざまなバージョンアップがされてきたキャバ嬢育成SLG『**キャバ嬢っぴ**』(データは右を参照)。多くのお店やキャラクターなどが追加（一部は追加課金が必要）されてきましたが、この4月からはなんと人気マンガとのコラボが実現！　実際にお客さんとして会話してみると、含蓄深いセリフばかりで大感激って感じ。羽振りよくボトルを入れてくれるキャラクターも多くて、ますます接客が楽しくなっちゃいました♪



4/12 前作『黄昏は瑠璃の追憶』の黒金刑事も活躍

キテレツな言動の名探偵・発生川（きぶかわ）が活躍するAVGシリーズ最新作『**探偵・発生川凌介事件譚 螺旋の棺殺人事件**』[元気モバイル：元気Sゲームランチ DXなどで配信／i、E、Y対応]。連続強盗事件を追う刑事を主軸としたサスペンスな雰囲気が○。推理力が評価される要素が復活したのも嬉しいですね。



4/12 物語冒頭の「死ぬって、なあに？」で早くも涙目

今月No.1の感動作品は、『**ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット**』[スクウェア・エニックス：スクエニモバイルで配信／i対応] で決まり！　移植作ではありますが、単なるノスタルジーではなく、とにかく物語がいいんですよ。基本の流れはシンプルで、何も知らないギジン（機械）の少女・ジョゼットに挨拶や料理といったことを教えていくわけですが、その際の細かな描写や反応にグッとくるんです！



勝手に名作認定　何カ月もハマり続けている超名作！

10万ダウンロード以上を誇る涙あり笑いありの本格派RPG

ケータイ用RPG作りの名手・ワールドワイドソフトウェアの代表作の1つが、この『RPG DESTINY SAGA』。命を捧げて世界を救うという運命を持つ少女ルティリスと、彼女を守り、その最後を見届ける者として選ばれた少年シェイリオを主軸に展開する物語は、まさに王道ファンタジー。なんですが、中盤以降は王道路線をいい意味で裏切る展開の連発で、ぐいぐい物語に引き込まれちゃいました。ちなみに、本作の続編『RPG DESTINY FANTASIA』が4月26日から配信中。熱いドラマ性は健在で、こちらもオススメです！



▲ルティリスのすさまじい天然ボケもナイスです。



◀装備品に応じてスキルを習得可能。やり込み要素も満載！

RPG DESTINY SAGA

- ビービーエムエフ（iゲーム大好きで配信）※1
- RPG　●サイト登録月額¥315 ※1
- iモード、EZWeb、Yahoo！ケータイ対応

3本合わせて だいたい630円!!

Wizardry Online Mobile

- ソネットエンタテインメント（So-netで配信）
- RPG　●基本料金無料（アイテム課金）
- iモード対応（オープンβテスト中。正式サービスは春予定）

シリーズ生誕30周年記念プロジェクト「ウィザードリィ ルネサンス」の一環となるケータイ用オンラインRPG。物語は、皇太子ダルア13世の暗殺をもくろむ反乱軍が、強力な魔物の封印を解いてしまったことで幕を開ける。7つの大罪の名を冠する魔物を倒すべく、冒険者は迷宮へ足を踏み入れることに。



数百人が集う広大な街で最大4人パーティを組める

▶基本職業はファイター、シーフ、メイジ、プリースト。最大4人でパーティを組める。

イノティア戦記2

- COM2US JAPAN（やりコミ！Gamer'zで配信）
- A・RPG　●サイト登録月額¥315（税込）
- iモード対応

多彩な職業やスキルで自由にキャラクターカスタマイズを楽しめることで大ヒットしたやり込み系A・RPGシリーズ最新作。AIで行動する仲間を2人まで雇うことができるので、非常に幅広いキャラクター育成を楽しむことができるのが特徴。4月末のアップデートで、ネットワークを利用したトレードやコミュニケーション要素も追加された。



40時間以上遊べる大ボリュームの物語！

▶1人プレイがメインとなるストーリーモードの規模もケタはずれ。英雄の魂を宿す青年ルーシェンの壮大な物語が展開していく。

キャバ嬢っぴ

- レベルファイブ（ROIDで配信）
- SLG　●月額300ロイド（税込¥315相当）
- iモード対応

街でスカウトした女の子をNo.1キャバ嬢に育てることを目的とした育成SLG。昼間は洋服や部屋のインテリアをコーディネイトして女の子をプロデュース。夜に行うお客さんとの接客でお金を稼いだり、人気を高めたりすることに。

あの人気マンガのキャラクターが来店！



▲「笑ゥせぇるすまん」の喪黒福造や「サラリーマン金太郎」の矢島金太郎がお客さんに！　「社長 島耕作」や「釣りバカ日誌」のキャラクターも来店!!

MMORPG『ラグモバ』が大幅アップデート！

ケータイ用MMORPG『**ラグナロクオンライン Mobile Story**』[ガンホー・オンライン・エンターテイメント：ラグナロクオンラインで配信／i対応] に新要素が追加されました。初のダンジョンとなるプロンテラ地下水路が実装されたほか、装備品を強化できる精錬システムや職業ごとの新スキルが多数登場。それにともない、新クエストも追加された形です。ちなみに自分は、武闘派のアコライトを目指して育成中です～。　（そみん）

回ケータイゲーム今月の一本!!

i …iモード対応　E …EZWeb対応　Y! …Yahoo!ケータイ対応

PARASITE WEAPON パラサイト ウェポン

パラサイトウェポン

●ジグノシステムジャパン（iモード、Yahoo！ケータイは本格メガゲームズ、EZWebは得する追加ゲームで配信）　●RPG

iモード	●配信中	●￥315（税込）
EZWeb	●配信中	●￥315（税込）
Yahoo!ケータイ	●配信中	●￥420（税込）

キーワードは寄生体　少年の成長と冒険を描く大作RPGの秘話に迫る!

謎の隕石の落下とともに、とりついた生物を魔物化させる“寄生体”の人類侵食が始まった。滅びの一途をたどる世界を救うすべはあるのか？『不思議の国』シリーズといったケータイ用ゲーム、PSP用SLG『勇者のくせになまいきだ』やDS用S・RPG『ダン←ダム』など、ユニークな作品を数多く手がけてきたライドオンジャパンが贈る新作が、ダークファンタジーRPG『パラサイトウェポン』だ。崩壊する世界を舞台に少年達の成長を描くストーリーや、紋章と印による強化システムが高評価を集める本作の魅力について、上村ディレクターにインタビュー。寄生体の謎を追うとともに、やり込み要素や開発秘話についてお聞きした。



少年少女の葛藤や成長を描写

◀高いドラマ性は、本作の魅力の1つ。人間からはうとまれ、魔物からは狙われる特殊な存在“イレギュラー”という設定や、普通の人間として唯一パーティに参加するパールの葛藤など、多くの見どころが用意されている。

紋章と印で多彩な強化が可能



▶主人公達は、レベルアップで習得できる紋章（スキル）や、敵を倒した際に手に入る印を装備して能力を強化できる。種類、効果が豊富で、自由に付け替えられるので、敵に応じて多彩にカスタマイズを行えるのが特徴だ。



開発スタッフが明かす寄生体の謎①　人でも魔物でもないイレギュラーとは？

イレギュラーとは、寄生体に寄生されながらも自我を保った稀有な存在。一度イレギュラーになると、寄生体は二度と支配できなくなるため、ほかの寄生体（つまり魔物）から異分子として命を狙われることになる。また人間からは、魔物を呼び寄せる存在として迫害されてしまう。上村氏によると、ダークな世界を舞台にすると考えた際、「外的要因で“とりはずすことができない望まぬ力”を与えられた主人公」というイメージが生まれて、“寄生体”というキーワードに結びついたという。



寄生体の力を借りてパワーアップ

◀イレギュラーは人間以上の能力を持つ。寄生体との同調を強めることで、一時的なパワーアップも可能だ。

開発スタッフが明かす寄生体の謎②　なぜ寄生体は武器に変身するのか？

上村氏によると、寄生体にはそもそも他者（寄生体以外の存在）を排除しようとする本能があるという。また、宿主の身体能力を強化する力と、自らの形状を変化させるという特殊な能力も持つ。ただし、形状を変化できるのはあくまで寄生体のみで、宿主の体は変えられないため、宿主が他者を排除するのに適した物体に変化するのだ。そのため、人間の場合は宿主が一番使い慣れた武器、犬なら牙、猫なら爪などに変化することになる。この仕組みはイレギュラーであっても変わらないとのこと。つまり、木こりであるスヴィの寄生体・セリウスは斧の形状だが、もし、セリウスが弓使いのニニーに寄生体していたら、弓の形状になっていたことになる。



▲宿主のスヴィが木こりじゃなかったら、セリウスは斧ではなく、別の武器となっていた。

主人公スヴィのデザイン秘話 & 最強技の習得条件

木こりをしている17歳の少年です。デザインは、木こりから連想した茶系でまとめました。彼はセリフのほとんどが「……」ですが、これは単に無口なだけです（笑）。**（上村）**

■スヴィの最強技「木の心」習得条件

アルブム大陸の木こりの家で木こりの頼みを聞き、セージの森で木こりの息子を助けて、木こりから木の神様の話を聞く。その後、木系のモンスター（プランタなど）を倒して木の滴を99個集めて、アートルム大陸の太古の森の奥の巨木を調べると習得

開発スタッフが明かす寄生体の謎③　寄生体の目的はなんなのか？

寄生体は最終ボスの思惑によって、他者を排除しようという本能にのみ突き動かされている存在。宿主との共存やほかの寄生体との共生意識は基本的には存在しないとのこと。ゲーム中では、スヴィ達に寄生する寄生体は宿主との共存を望んでいるが、これはあくまでもレアなケースなようだ。寄生体とは何か？　その答えは最終ボス、そしてクリア後に最終ボスがいるフロア付近で戦える真の隠しボスに勝利すると明かされるので、ぜひ実際にプレイして、自分の目で確かめてもらいたい。

STAFF INTERVIEW

ここでは、開発の経緯や次回作の構想など、ゲーム部分に関するインタビューを掲載。上村ディレクターが本作に込めた想いやゲームを作る際のこだわりも含めて、さまざまな開発秘話をお届けしよう。

INTERVIEW

●ゲームバランスに対するこだわり

――本作の開発の経緯を教えてください。

上村：弊社は多くのケータイ用ゲームを手がけてきましたが、ストレートなRPGは少ないので、RPGを作りたかったんです。以前に発表した『ジオファンタジア』が王道系だったので、それとは異なるダークな雰囲気の世界観にしようというのが発端です。

――開発中に意識した点はなんですか？

上村：ライドオンジャパンらしさを出すことです。“遊んでおもしろいこと”を目指すというのは大前提で、ちょっと変な、ほかの会社にはないクセのような要素を詰め込むことを意識しました。それから、個人的に意識したのはゲームバランスですね。ゲームの楽しさって、適度なストレスとそれに対するブレイクスルーにあると思うんですよ。苦戦して何度か再挑戦した末に倒すボスほど、カタルシスを味わえるじゃないですか。ただ、単に難しくするだけだと無意味なストレスがたまるだけなので、紋章や印を利用することで有利に戦えるようなバランスにしたり、メッセージスキップを入れることで快適に再挑戦できるようにしたりと、変な意味でのストレスはたまらないように気をつけました。

――開発スタッフで人気のキャラクターは？

上村：イーニーですね。個人的には、イーニーの許嫁のウーラなんですが（笑）。

――音楽面についてはいかがですか？

上村：最終ボスとの戦闘曲は、いやおうなくテンションが上がる感じで好きですね。ダークな世界観ということで音楽の方向性は暗めで落ち着いた感じにしているので、そのぶん戦闘曲のテンポのよさが引き立ってます。

――ちなみに、もし次回作があるとしたら？

上村：世界観はガラッと変えたいですね。1回救われた世界が何度も危機を迎えるという展開は、あまり好きではないので。完全に寄生した寄生体が、人間と戦うなかで自分の過去をとり戻していくとか。あとは、隠しボスが中心の話とかも意外におもしろいかも。

――スヴィやセリウス達を登場させるなら？

上村：過去を振り返る形のオムニバス形式ならできるかもしれませんね。ちなみに、イーニーが主役のミニゲーム『イーニーのスゴイドリル』［ミニゲー@バラエティで配信／E、Y対応］は、今すぐ遊べますよ。

――最後に本作のファンへのメッセージを。

上村：やり込み要素もかなり詰め込みました。敵が落とす印のコンプリートや各地のサブイベント制覇など、クリア後も楽しめるようにしています。ケータイ用らしく気軽に遊べるものであると同時に、内容は家庭用機に負けないものを作ろうと全力を尽くしましたので、ぜひ完全制覇を目指してみてください。

メインキャラクターのデザイン秘話 & 最強技の習得条件



パール：スヴィの幼なじみで、騎士団の隊長を務める18歳の少女です。無口なスヴィに代わって物語を進行させる役として、かなり勝気なお嬢さん風にしています。**（上村）**

■パールの最強技「聖なる舞剣」習得条件

隕石突入後、アステラスの騎士団本部のミラール、ミーゲルのマザーと会話する。その後、ウィリデ大陸のウィリデ洞窟をクリアして、ヨーク島の誓いの地でマザーと会話し、戦闘に勝つと習得



ニニー：魔物に村を襲われた過去を持つ17歳の少年です。陰気なメンバーが多いので、明るい性格にしました。デザインは、彼の紋章と同じ緑色でまとめました。**（上村）**

■ニニーの最強技「中心を射抜く」習得条件

エルレ大陸のカナンで男から材木を預かり、ミーゲルの宿屋付近にいる男、サンエッタの屋内にいる研究者、アステラスのショップ内にいる女の順番に会話して、有価証券を入手する。この有価証券をカナンの男にわたすとカナンが復興し、再度男と会話すると習得



イーニー：自分自身の体で寄生体の実験を行ったマッドな天才科学者です。28歳と年長で、一行のまとめ役にするはずが、いつのまにか性格破綻者になり、髪型もドリルになっていました（笑）。**（上村）**

■イーニーの最強技「闇の中へ」習得条件

サンエッタの研究者と会話して、7種類の石（火、氷、風、地、光、闇、無）各10個と魔力魂を交換してもらう。その後、フスク大陸のセンタマイ砂漠の奥に魔力炉を設置。導きの石を入手後、その魔力炉を調べると習得



ウラガ：隕石落下の影響で滅びたレゲッタの町の少年で、メンバー中最年少です。独善的な性格で言動も非常に粗野ですが、作中で精神的に成長します。デザインは天才剣士をイメージしました。**（上村）**

■ウラガの最強技「奥義・剣聖の歩」習得条件

ウィリデ大陸の先王墓所を、ロシューを連れた状態でクリアする。導きの石を入手後、ウラガがレベル45以上の状態で、先王墓所にいるロシューと会話すると習得

ウラガが○○する隠しエンディング

本作はマルチエンディングとなっており、条件を満たすとエンディング内容が変化する。1つは隠しボスを倒した状態で最終ボスを倒すことで、一部のメッセージが変わる。もう1つはウラガに関するもので、最終ダンジョンの隕石に突入後、レゲッタ、マヤマ、カジャタ、ミージュ坑道、オグル洞窟でサブイベントを見てから、再度レゲッタに入ると条件が満たされる。この条件を満たしてから最終ボスを倒すと、なんとエンディングでウラガが……!?

風来のシレンDX 月影村の怪物

●ゲームズアリーナ（風来のシレンDXで配信） ●RPG

iモード	●配信中 ●月額¥525（税込）
EZWeb	●—
Yahoo!ケータイ	●—

ケータイ版だけの要素も追加された"1000回遊べるRPG"

潜るたびに地形などが変化する本作だけのダンジョンに挑め！



▲不思議の集会場は、冒険を進めると利用できる。ダンジョン「不思議ノ穴」は2つ登場し、今後も追加予定！

ランダム生成ダンジョンを冒険する"1000回遊べる"RPGシリーズ。名作GB版がパワーアップして登場し、新要素「不思議の集会場」を追加。冒険中に持ち帰ったアイテムを保管できる「倉庫」があり、GB版にはないダンジョン「不思議ノ穴」を冒険できる。



お供の動物が冒険をサポート！

◀物語を進めると、3匹の動物が仲間になる。動物は冒険に同行して、アイテムを生み出すなどの能力で手助けしてくれる。

Vanity Ark（バニティアーク）

●オープンドア（RPG大集合！で配信） ●RPG

iモード	●5月配信予定 ●サイト登録月額¥315（税込）
EZWeb	●—
Yahoo!ケータイ	●—

モンスター同士を合成して強力なモンスターを生み出せ！

独特なスキル習得システムや豊富なサブクエストが用意されたRPG。最大の特徴は、モンスターを仲間にして冒険に同行させられること。またモンスター同士を合成して強力なモンスターに変えたり、闘技場でモンスター同士を戦わせたりすることも可能だ。



モンスターを仲間にできる！

◀仲間にできるモンスターは多数存在。写真のモンスターは魔術に長けたシルフで、多彩なスキルを扱うことができる。

モンスターの属性に応じた強力なスキルを習得できる！



▲属性によって習得できるスキルが変化。火属性は強大な炎で敵全体に大ダメージ。

大突撃

●バンダイナムコゲームス（ナムコ・ゲームスで配信） ●A・RPG

iモード	●配信中 ●サイト登録月額¥315（税込）
EZWeb	●—
Yahoo!ケータイ	●—

キーを押すか放すかのシンプル操作で集団戦闘が楽しめる

帝国最強部隊を率いて妖魔と戦うA・RPG。決定キーを押したり放したりする時間の長さにより、攻撃、防御、奥義といったアクションを使い分けて妖魔を撃退する、シンプルながら奥深い操作性が特徴。キャラクターの成長や自軍の強化など、多数の育成要素も用意。



脳みそホエホエ氏が描く個性的キャラ！

◀剣術の天才少年や治療術のエキスパートなど、脳みそホエホエ氏がデザインする魅力的なキャラクターが多数登場！

キャラ固有の必殺奥義で難局でも一発逆転が狙える！



▲キーを押し続けてゲージが最大になれば、一発逆転のド派手な奥義が発動する。

1942

●カプコン（カプコンパーティで配信） ●STG

iモード	●配信中 ●サイト登録月額¥315（税込）
EZWeb	●—
Yahoo!ケータイ	●—

単機で大艦隊に立ち向かう名作STGが今よみがえる！

1984年にアーケードで稼働が開始された、ただ一機の戦闘機で大艦隊を壊滅させることが目的のSTG。全32面のステージ構成で、一番の特徴は敵の攻撃を紙一重で避けられる宙返りシステム。使用回数が限られているので、使いどころを見極めることが重要。また、3段階の難易度選択や便利なオートショット（弾を自動的に発射）、オート宙返り（ミスしそうになった際に自動的に宙返りする）機能が追加された。



"Pow"を取りパワーアップ！

◀赤い敵機群を倒すと"Pow"形のアイテムが出現。その色によって、ショットの強化や画面内の敵の殲滅など、7種類の効果がある。



弾と宙返りはオート機能付き！

◀STGの初心者でも、オート機能や難易度選択機能が付いているおかげで、自機の移動操作だけに集中してプレイできるのが嬉しい。

リサーチャーズクエスト

●ジグノシステムジャパン（iモードとYahoo!ケータイは本格メガゲームズ、EZwebは得する追加ゲームで配信） ●RPG

iモード	●6月1日配信予定 ●価格未定
EZWeb	●配信中 ●¥315（税込）
Yahoo!ケータイ	●配信中 ●¥420（従課金制）

世界の魔獣をリサーチして「魔獣図鑑」を埋めていこう！

白い魔獣を探して世界を巡っている新米リサーチャー



落ち着いた性格の新米リサーチャー。白い魔獣を探して各地を旅している。

リサーチャーのレットが白い魔獣を探して各地を冒険するRPG。リサーチャーとは魔獣の生態を研究する職業で、主な仕事は倒した敵を調査して「魔獣図鑑」に記すこと。図鑑の収集はこのゲームの大きな特徴で、スキルの習得や報奨金の獲得などにも影響する。

研究した魔獣の技を修得できる！

▶リサーチャーは、倒した魔獣を調査することで、魔獣が持つ強力な特殊攻撃能力を習得。その後の戦闘で使用できる。



ウイニングイレブン2010モバイル 蒼き侍の挑戦

●KONAMI（ウイニングイレブンで配信） ●SPG

iモード	●配信中 ●¥525（税込）
EZWeb	●6月10日配信予定 ●¥525
Yahoo!ケータイ	●配信中 ●¥525

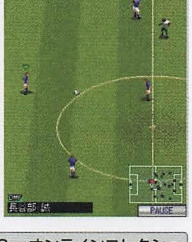
自分だけの日本代表を率いて世界一に導け！

世界の頂点を目指すために最強のチーム編成を行おう！



▲37人いる候補の中から、代表選手16人を選出できる。陣形も自分で設定可能だ！

すべての操作を指一本で行える、ケータイ版『ウイニングイレブン』最新作。日本代表をインターナショナルカップ優勝に導くメインモード「ジャパンチャレンジ」と、世界代表40チームから1チームを選んで戦う「エキシビジョン」で、白熱した対戦が楽しめる。



2010年3月時点の最新選手データで対戦！

▶最新の日本代表や各国のナショナルチームで思う存分対戦できる。なお、試合は時間や難易度など5項目を自由に変更可能。

人気のライフSLGにあのメンバーが出演！

恋人を作ったり、夢を追いかけたりと、東京を舞台に自分だけの人生を歩める傑作ライフSLG『東京シティー★ナイツ2 ～オンラインコレクション～』［ゲームロフト：ウリキリ青春白書などで配信／i、E、Y対応］に、本誌の裏読者ページ・もぐら商事のメンバーが出演することが決定！ また、部屋をコーディネイトするためのユニークなアイテムも用意される予定だ。詳細は6月18日発売予定の次号（Vol.10）で発表予定!!

月額4,095円!(だいたい)

i …iモード対応　EZ …EZWeb対応　Y! …Yahoo!ケータイ対応

国破れて山河あり2

●スクウェア・エニックス（スクエニモバイルで配信）●SLG

iモード	●配信中　●サイト登録月額300ポイント（税込¥315相当）
EZWeb	●—
Yahoo!ケータイ	●—

前作のシンプルさに加えて大逆転が可能なシステムを導入

2009年に配信されたリアルタイム合戦SLGの続編。操作は兵士の派遣と本部の移動のみだが、アイテムの使用や行軍のタイミング次第で戦況が一変する奥深い戦略性を持つ。新たに昼夜や囲みの概念が追加され、より高度な駆け引きが楽しめるようになった。



囲みの攻防が戦局を左右する!

◀写真右上のように領土を囲い込む（赤い線）と補充される兵士が増加。城や馬などを囲むことでも特殊な効果を得られる。



前作から5年後の世界が舞台!

▲世界統一という大きな野望を持つ青年「クラウス」の、戦いの旅が今始まる……。

召喚学園マジカル★バトラーズ

●ビービーエムエフ（さくっと★対戦アプリで配信）●TBL

iモード	●配信中　●サイト登録月額¥315〜1,050（税込）
EZWeb	●7月配信予定　●サイト登録月額¥315〜（税込）
Yahoo!ケータイ	●8月配信予定　●サイト登録月額¥315〜（税込）

数百枚のカードを駆使してリアルタイム対人戦に挑め!

全国のユーザーとランキングを競い合う対戦カードゲームで、召喚したカードのキャラクターを戦わせて全滅させれば勝利。最長でも3分で終了し、セミオートで進行するハイスピードな展開のなかで、陣形やアイテム、スキルを駆使した高度なバトルが行われる。

召喚学園で始まる波乱万丈の生活!

▶召喚学園の生徒と会話をしたり、さまざまな状況下でのバトルを行ったりできる、ソロプレイ用のクエストも充実！





オリジナルデッキを組んでスピーディな6対6バトル!

▲カードは7種類の属性と、3種類の種族で構成。バトル時は6枚を選択する。

ソーサリーブレイド

●KEMCO（iモードはウリキリ!ケムコ帝国、EZWebとYahoo!ケータイはケムコ帝国で配信）●RPG

iモード	●配信中　●¥525（税込）
EZWeb	●6月配信予定　●¥525（税込）
Yahoo!ケータイ	●配信中　●¥525（税込）

シリーズ3作目では100種類もの武器を作成できる!

累計50万ダウンロード以上のヒットを記録したRPG『ソーサリー』シリーズの第3弾。本作は近未来の火星を舞台にしたSFストーリーで、素材を集めて100種類もの武器を作成したり、各地で拾える謎のディスクを収集したりするやり込み要素が魅力となっている。

素材を集めたら新しい武器を作成

▶フィールドや戦闘で入手した素材から、100種類もの武器を作り出せる。武器は状況に応じて、いつでも切り替え可能だ。





武器固有のスキルとEPを使って大ダメージを与えろ!

◀EPを大きく消費すれば、各武器固有のスキルを発動。どれも威力は絶大。

ご当地お姉さんパチンコ

●ゲームロフト（iモードはお姉さんの寝室、EZWebとYahoo!ケータイはハマる★パチンコで配信）●ETC

iモード	●7月配信予定　●¥315（税込）
EZWeb	●配信中　●¥315（税込）
Yahoo!ケータイ	●配信中　●¥315（税込）

日本各地の美女達とちょっぴりエッチなパチンコバトル!

セクシーな女性が登場する多数のミニゲームが人気の『お姉さん』シリーズ最新作。体のどこかにアザを持つ腹違いの妹を探すため、各地の美女とパチンコ対決。勝利すればアザがあるかをボディチェックできる。



▲勝負に勝てばご褒美のアザチェック画像をゲット。また、特殊な条件を満たすともらえるヒミツの画像もあるようだ。

リアルなパチンコ台で勝負してお姉さんのご褒美画像をゲット!



▲北海道から沖縄まで全国8カ所を回り、全部で9人の女性とパチンコを楽しもう。

勇者のくせになまいきだ。そして携帯へ・・・Z

●SCEJ（iモードはSCEJ、EZWebはEZ-SCEJで配信）●SLG

iモード	●配信中　●サイト登録月額¥315（税込）
EZWeb	●配信中　●¥315（税込）
Yahoo!ケータイ	●—

PSP版と同じルールで遊べて、オリジナルモードも追加!

2007年にPSPで発売された、魔王軍を操って勇者を倒す異色のSLG。そのPSP版のルールを完全再現したケータイ版の3作目で、初心者向けの8つのトレーニングと16面構成のやり応えあるミッションに挑める。

期間限定カジノでスロット体験!



◀スロットやルーレットが遊べる、会員限定のカジノが今冬オープン予定。



ダンジョンを作り、強力な軍勢を育てて勇者を迎え撃て!

▲食物連鎖を繰り返して魔物は数を増やしていく。この育てた魔物に、襲って来る勇者を退治させるのが目的だ！

まだまだあります! ▶ 新作&話題作CHECK!

■『アンドロイド・イヴ』[ジグノシステムジャパン：本格メガゲームスなどで配信／i、E、Y対応] 発明家の少年・クリークとアンドロイドの少女・パルマの交流を描くRPG。装備品の合成システムや、賞金首を討伐していくサブイベントなどが用意されている。

■『乱世源平絵巻』[オープンドア：RPG大集合！で配信／i対応] 幕末を舞台としたRPG『戦国魔王降臨伝』シリーズの第3弾。よみがえった源義経や武蔵坊弁慶とともに、異国からの侵略に立ち向かうことに。

■『俺に監督をやらせろ!! やきゅつくMOBILE2』[セガ：やきゅつくMOBILEで配信／i、E対応] プロ野球チームの経営者兼監督になれる育成SLGの最新作。グラフィックが刷新されて試合演出が大幅に強化！

■『ナムコカート』[バンダイナムコゲームス：ナムコゲームスで配信／i対応]『ワルキューレの冒険』のワルキューレや『ドルアーガの塔』のギルなど、人気ゲームのキャラクターが夢の競演を果たすRCG。

■『喧嘩番長 全国制覇』[ゲームズアリーナ：モバゲータウンで配信／i、E、Y対応] 人気シリーズ『喧嘩番長』が、ケータイ用ゲームに殴り込み（基本料金無料）。好きな地域の番長となり、"シゴト"をこなして全国のプレイヤーと"ケンカ"対決を行い、番長ランキング上位を目指していくことに。



髪型や服装を変えて自分だけの番長を作れ!

◀性別や拠点となる地域など、細かい部分までカスタマイズができる。

「iモードで遊ぼう！」メルマガ情報！

弊社発行のNTTドコモiモードオフィシャルガイドブック「iモードで遊ぼう！」編集部では、毎週木曜日にドコモの携帯電話向けメールマガジンを発行中（無料）。毎週更新の無料体験版の配信情報コーナーや、人気グラドル＆俳優のゲーム体験レポート、メルマガ読者限定の無料ゲームプレゼントなど、お得なケータイ情報が満載！　◆メールマガジン登録方法：iMenu→ゲーム→無料お手軽ゲーム→情報料無料メルマガ登録





（iPhone／iPod touch、iPadも携帯ゲーム機！）

電撃iPhone/iPod touch

とにかく『ケイオスリングス』をどうぞ！　でもって、最近プレイしたゲームも3本（5本？）ほど。どれも個性的なゲームですので、ぜひチェックしてください！

iPhone／iPod touchを担当する人　狩

倉西誠一@狩られ道
あれの話を欄外に書こうと思ってはみたのですが、まだ触れていないので次回にまとめましょう。28日には発売されてしまうんですよね、国内でも……。

読む。ケイオスリングス



『ケイオスリングス』発売から、およそ1か月。今回の電撃iPhone／iPod touchでは、このエポックメイキングなタイトルを通常のRPGのようにクリアしたとかしないとかいうレベルで語り、風化させてしまうことを防ぐために、圧倒的な分量のテキストを用意した。ぜひ最後まで読み、そして、このタイトルについて、再び語り出してほしい。

今回の長い長い記事は、3部構成になっています。

さっそくお読みいただく前に、今回の記事の流れを簡単に説明いたします。

まず最初のパート。ここが最も長くて重要なのですが、スクウェア・エニックスの安藤氏（本作プロデューサー）、開発を担当されたメディア・ビジョンの徳永氏（ディレクター）、白坂氏（メインプランナー）のお三方へのメールインタビューを掲載しています。本作の制作意図、その過程、あるいはiPhoneゲームや市場に対するお考えを、かなり赤裸々にお答えいただいているので、ぜひぜひ、じっくりとお読みください。いただいたお答えをまとめながら、かなり真剣に読んでしまいましたw　メールインタビューの経験も、決して少なくはないのですが、いや、今回はおもしろかったです。自分の記事でなんなんですが、おすすめです。

続くパートは、2つともツイッターを通してお寄せいただいたものなのですが、『ケイオスリングス』への御質問にお三方にお答えいただき、さらに、ユーザーのみなさんから御意見、御感想をいただき、掲載させていただ

「大富豪」を追加！ 男なら革命！（女でも！）

ポケットベガス



■AppBank
■価格：無料
©AppBank

先日の大型アップデートで「大富豪」が追加された。3回戦で戦うポイント制のため、「ソリティア」よりは時間がかかるが、戦略性と「運で決まる！」要素のバランスはやはり対戦でこそ楽しめる。

スピーディで、そしてどうしようもなく熱い対戦が楽しめる「対戦型ソリティア」に続いて、『ポケットベガス』に導入されたのは「大富豪」。誰でも……というほどではないかもしれないが、修学旅行の夜や親戚の集まりで経験のある方も多いだろう。もともと、対戦が熱いトランプゲームだ。『ポケットベガス』の場合も基本的には4人で対戦プレイをして、3回戦った結果、ポイントが最も高かったプレイヤーが第1位となる。ポイントはプレイごとに入る（例：パスすると-1）が、たとえば大貧民から大富豪に出世すると高得点等、ただ強ければよいというわけではないところもおもしろい……って、僕は狙えませんけどねorz
また、「大富豪」には信じられないほどのローカルルールが存在している。AppBankではそれら1つ1つを「対戦して楽しめる」ことを前提に検討し、革命や8切りといった代表的なものを採用して、今回のルールを作ったようだ。もう！　個人的には毎日が革命万歳である。「革命なくして、なんの大富豪が！」と言いたいくらい。ハマってますよ、普通に。

● 3秒で切って追加ポイントを！



ゲームの進行を早めるという意味もあるのだろうが、『ポケットベガス』独自のルールとして即切りというものがある。自分の番になって3秒以内にカードを切ると、+5ポイントがゲットできるのだ。チリも積もればなんとかなので、狙っていきたい。

大変恥ずかしながら、恐縮でもございます
が、AppBankさんのポッドキャストにまた、出演させていただきました。kazuend君、ありがとうございました。でもって、編集、本当におつかれさまでした！　居酒屋でのだらだら収録だったので、そうとう話があっちいったりこっちいったりしてたんですよね。しかも、そこそこの長時間。それが、かなりコンパクトにまとまっていたので驚きました。でと。内容ですが、まぁ、偉そうにiPhone OS 4.0について……なぁんて言っていますが、僕はまったく有用な発言をいたしてお

読む。ケイオスリングス

きました。決して同列にというつもりはないのですが（程度や重要度の違いではなく、根本的な質が異なりますからね）、クリエイターさんの声とユーザーさんの声が、こんなにも近いのだという、ゲームプラットフォームとしてのiPhoneの特性を表現するために、このような手法をとらせていただきました。あわせまして、最後までじっくりお楽しみください。また、iPhoneBBSを主宰されているAppBankさんには、毎号のように御協力いただいていますこと、この場を借りて御礼申し上げます。

それでは！　最後までじっくりとお楽しみください。

日米で、オリジナルタイトルで1位を獲得するのは悲願でした

——まずは『ケイオスリングス』の前提についてお聞きします。リリースから1か月が経とうとしています。現在の率直なお気持ちをお聞かせください。

安藤武博氏（株式会社スクウェア・エニックス／『ケイオスリングス』プロデューサー／以下敬称略）：2008年の12月に当社初のiPhoneアプリ『CRYSTAL DEFENDERS』をリリースして以来、日本とアメリカのAppStoreにおいて「オリジナルタイトルで1位を獲得する」のは悲願でした。それが達成できて素直にうれしく思っています。また、他のスターアプリに並ぶことができて、ようやくスタートラインに立たせてもらったという感じです。

——現在までのダウンロード数には、結果として満足されていますか？

安藤：今回はアプリの市場から考えるとそれなりの規模で制作しましたので、正直ドキドキしていたのですが、お陰さまでビジネスになりましたので、ありがたく思っています。

——以前から、スクウェア・エニックスにはオリジナルで、なおかつ新作の本格RPGを期待する声が高かったと思います。それについては、どうお考えでしたか？

安藤：レビューに寄せられるお客様の御意見はそれこそ「神様の御意見」くらいに思っていますので、そういった声があるのはずっと気になっていましたし、なんとかして実現しようと動いていました。その流れとしてiPhone/iPod touchでしか遊べないオリジナルRPG『ソングサマナー』をまず昨年末にリリースし、今回の『ケイオスリングス』につなげています。

——また、その声は海外からと国内から、どちらが高いと感じられていましたか？　差はありませんでしたか？

安藤：これまでリリースしてきた作品のレビューは各国くまなく見ていますが、差はなかったと思います。

——『ケイオスリングス』を着想された時期、きっかけをお聞かせください。

安藤：『CRYSTAL DEFENDERS』をリリースした直後の2009年1月ごろのことです。当時インディーズと企業の線引きがないAppStoreの中で、コンシューマのゲーム機に比べると圧倒的なスピードとアイディアでインディーズの皆さんがスターアプリをどんどんリリースしていました。

その状況を見て、「インディーズのみなさんにできないこと」で「スクウェア・エニックスにしかできないこと」「お客様がスクウェア・エニックスに求めているもの」は何なのかずっと考えていまして、ふと稲光が落ちたかのように思いつきました。

会社の席では、iPod関連のビジネスを最初から一緒にやっているプロデューサーが向かいに座っているのですが「iPhoneでオリジナルの本格RPGを、メディア・ビジョンさんに創ってもらったらどうだろうか？」と、思いついた瞬間、制作会社さんまで具体的なイメージとして伝えた記憶があります。

「すごくいいアイディアだと思う」と即答で返事がかえってきたので、そのまますぐにメディア・ビジョンさんに連絡をしました。

——ゲーム開発にメディア・ビジョンを起用された理由と経緯をお聞かせください。

安藤：品質の高いRPGを制作できるディベロッパーさんは国内でも数少ないですし、そういった中でメディア・ビジョンさんにお願いするのは『ワイルドアームズ』シリーズなどの過去作品の内容や実績からいってもとても自然な流れでした。

実はメディア・ビジョンさんとは2005年の9月にPS2向けに『ヘビーメタルサンダー』という作品で御一緒させていただいたことがあります。エッジの立った非常によい作品なのですが、私のプロデュースがマズかったために大きな売り上げには結びつかなかったんですね。

その当時からメディア・ビジョンさんのモノづくりへの取り組みの真摯さやクオリティの高さは感じ取っていましたので、いつの日か「スクウェア・エニックス＆メディア・ビジョン」の組み合わせでヒット作を出したいというリベンジの気持ちが個人的には強くありました。

——キャラクターデザインに直良有祐さんを起用された理由、意図をお聞かせください。また、実際にゲーム中で動き出したキャラクターについては、どう思われますか？

安藤：直良とは『ソングサマナー』のキャラクターデザインから非常によいリレーションを築けていましたので、AppStoreというチャレンジングな市場の中で、いっしょに挑戦を続けていきたいという気持ちが個人的には強くありました。

また、今回のように本格的なRPGの世界観を一枚の絵で体現できる才能を持ったクリエイターは、なかなかいません。そういった意味で直良の絵は一枚で「スクウェア・エニックスの本格RPG」を示す説得力があると思っていますし、今回の制作コンセプトにぴったりでした。メディア・ビジョンさんもそういった世界観や作家性に非常にビビットに反応していただき、絵のタッチやキャラクター設定など充実した話し合いをもとに制作されています。そういったプロセスとコラボレーションの結果、ゲームの中で生き生きと直良の絵が動くことになりました。

●iPhoneならではの美しい表示



▲各キャラクターは、最近の直良氏の作風を色濃く反映している気がして、個人的にはにんまりしてしまいますね。また、画面の発色がいいので、きれいに表示されるんですよねぇ。

●設定とビジュアルが合致したキャラクター



▲腕利きの殺し屋という設定だが、ただ粗暴なだけではないエッシャー。キャラクター個々の設定とビジュアルが合致しているのも魅力の1つ。

——直良さんのキャラクター、メディア・ビジョンの開発と、コンシューマRPGとまったく同じといってもいい布陣で臨まれた『ケイオスリングス』ですが、iPhoneだからではなく、オリジナルのRPGを制作するという視点で、なにか苦労されたことはありましたか？

安藤：ちょっと生々しい話になりますが、創ろうとした本格的RPGの内容に対して、制作期間や制作規模のせめぎあいが大変でした。凄いものを創らないといけないが、売価や市場のことを考えると自ずと規模も決まってきます。時間とお金をかければどんどんいいものにはなりますが、一方で厳しい制限もあったということです。制作スタッフのみなさまにはずいぶん御苦労をおかけしたと思います。

——また逆に、iPhoneというプラットフォームで作る

●すべてを覆してしまう革命



誰かが4枚のカードを同時に出すと、革命が起こる。革命が起こるとそれまでのカードの強弱が逆転し、3が最も強く、2が最弱になってしまう（ジョーカーは変わらない）。かなりな荒技でもあるので、仕掛ける時には必勝の流れを考えてからにしよう。

●革命を革命する



革命中に誰かが4枚のカードを切ると、カードの強弱がもとに戻る。これはかなりレアなケースだと思うのだが、そういうこともある……。そう考えると、やはりジョーカーと8こそが頼れるカードではないかと思うのだが、どうだろう。

●8切り最強説。最終局面のカギだ



8単体、もしくは8を含むカードを出すと「8切り」というルールが発動する。8が出された時点でその場は流れ、8を出したプレイヤーが続けてカードを出すことができるのだ。最終局面にうまいタイミングで8切りが使えれば、勝利は確定的になる。

りません。まったくもってふざけた調子

でございます、いつものように。もうお聞きいただいた方も多いのではないかと思うのですが、もちろん僕がkazuend君とサシで話したなんてわけがなく、現場にはスタジオルーペのリオさんとRucKyGAMES君がいました（もともとは電撃ゲームスでお二人を並べた企画をやらせていただいたので、その打ち上げ？　的な会だったんです）。彼らが、開発者の視点からiPhone OS 4.0に追加された新要素についての予想、考えと、発表を受けての実感を話してくれています。それがおもしろ

本格的なRPGだからという理由で、苦労されたことはありますか？

安藤：操作も含めたインターフェイスの部分だと思います。iPhone&iPod touchのフルタッチインターフェイスに最適化する作業は、これまで方向キーと各種ボタンが固定されていたハードで制作を行ってきた我々に、毎回刺激的なチャレンジの課題を与えてくれます。結果、『ケイオスリングス』のあの移動方法が生まれました（大発明です！）ので、素晴らしいチャレンジができました。

——実際の開発期間は、どれくらいでしたか？

安藤：当初8か月の予定だったところが最終的に10か月強になりました。

●この移動システムは秀逸！



▲画面のどこに指を置いても、そこにスティックが表示され、キャラクターを移動させることができる。実際にプレイすると、ちょっと驚くくらい快適に操作できる。

ジーンの組みあわせは単純に最強をめざすものではありません

●僕にも解けましたから！　大丈夫です！



▲個人的にパズルはまったくの苦手ジャンルなのだが、なんとか解き進めることができたw　序盤よりも、慣れてきた中盤以降の方が早く解くことができたかもしれない。

——パズルモードの難易度が絶妙だと思うのですが、問題作りや難易度設定で苦労されたことはありますか？

白坂公一氏（メディア・ビジョン株式会社／『ケイオスリングス』メインプランナー／以下敬称略）：画面をタッチして遊ぶゲームなので、なるべく誤動作が少なく、指で画面が隠れてしまわないように意識しました。

スライドパズルでは、指より少し上にブロックが見えるようにしたり、画面の右をゴールに固定したりしました。右側にゴールがあるのは、画面の左は移動、画面の右ではパズルを解くというように（プレイしやすいように）画面を分けるという意図があります。開発当初はパズルの難易度が高かったのですが、本筋に登場するもの（クリアしなければストーリーが進まないもの）なので、最終的な難易度はライトにしました。少し考えれば解けるレベルではないでしょうか。

——戦闘システムについてお聞きします。まず、ソロとペアを設定された意図等をお聞かせください。

白坂：まだ草案レベルの段階から、ペアになって戦うことは決まっていました。それを企画書にしていく際にペアをうまく使ったバトルシステムはないものかと考えまして、戦況に応じて別々にコマンドを入れる「ソロ」と、二人が協力してコマンドを実行する「ペア」の2つが生まれました。

●ペアを選んだ場合のメリットとデメリット



◀二人で同時に攻撃するペア。弱点属性の魔法で攻撃したとき等、敵に与えるダメージは極めて大きいのだが……。

◀敵からの一回の攻撃のダメージも、二人で同時に受けることになってしまうのがペアの欠点。通常はソロでいくのが無難かも。

——属性とジーンを使った攻撃（あるいは、使われた攻撃）の仕組みが絶妙なのですが、この意図等をお聞かせください。

白坂：舞台は方舟、出てくるモンスターは動物を掛け合わせたキマイラという設定を掘り下げて出てきたのがジーン（遺伝子）です。ジーンを組み合わせて、自分のベストな組み合わせを見つけて戦闘を楽しんでもらおうと思い、今のかたちになりました。ジーンの組み合わせは最強のものができるのではなく、どれを立てるとなにかが立たないように調整しました。

●属性が、非常に重要なポイントになる



▲アタッチは、敵に特定の属性を付加する魔法。装備しているジーン（唱えることができる魔法）に則した弱点をつけて攻撃するのが、一般的な使い方だ。

●唱えた魔法の属性がつく



▲唱えた魔法の属性が付くということを利用して、たとえば火属性の敵にペアでコキュートスを唱えると、次からは通常の攻撃にも水属性が付加され、より多くのダメージが与えられます。

——一般的な強さという視点で見て、おすすめのスキルはなんでしょう？

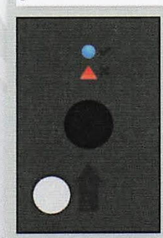
白坂：絶対に必要なスキルは「ヒール」と全属性の「アタッチ」です。特にアタッチは低レベルクリアに必須のスキルです。MPのコストと効果でお得なのは「ゴッドハンド」と全属性の「全体魔法」になります。これがあるとだいぶ楽になります。

——一般的な強さではなく、おもしろい、あるいは使ってみてほしいという視点で見て、おすすめのスキルはなんでしょう？

白坂：ベストエンドを見ていただいたあとで違うプレイスタイルに挑戦されるのであれば、ヒューマンジーンの

タイトルは『.』。どう読めばいいのかもわかりません

.



■ustwo
■価格：230円
©ustwo 2009

キャラクターはボール。本体を傾ける。時間が過ぎていく。こうした基本的な要素が共通する3タイトルの第1弾タイトル。

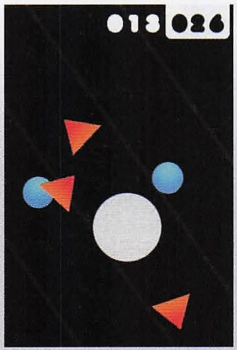
iPhoneゲームの大きな特徴でもある「これでいいんだ」系タイトルの旗手。

まず、この『.』というタイトルをどう読むかがわからない。普通に考えれば『ドット』なのだろうが……正解なんだろうか。また、AppStoreでもタイトルで検索することが（事実上）不可能なので、開発元の名称で検索してみてほしい。

さて、このタイトル。『.』1本だけでもびっくりなのだが、シリーズで三部作になっているということにも驚かされる。すべてのタイトルに共通していることは、キャラクターは白いボールであり、時間に追われている。そのデッドエンドから逃れるために本体を傾けて、ボールを操作するということだ。言ってしまえばたったそれだけなのに、十分にゲームとして、遊びとして成立しているうえに、シリーズを通した美学のようなものすら感じさせる。ちなみに、どれを起動しても思わずハマってしまい、ついついプレイし続けてしまうという適度な（適度？　かなぁw）中毒性もある。

「これでいいんだ」。そう言えるこんなタイトルが登場してくるところが、ゲームプラットフォームとしてのiPhoneの大きな魅力だろう。

●ボールは小さくなっていく



白いボールは時間経過とともに小さくなっていく。青いボールに触れると大きくなるが、赤い三角に触れると小さくなる。残り時間が増えたり減ったりするような感覚で、何秒間生き残れるかに挑むというところが、このタイトルのゲーム性だ。

いんですよね、リアリティがあって。た

とえば多くのユーザーさんに歓迎されたマルチタスクという新仕様がありますが、アプリを開発する側からすると、ちょっとかんべんしてほしい……という気持ちにもなるんだそうですw　動作を確認しなければならない条件というか環境が、飛躍的に複雑になりますからね。そりゃそうかも。他にもポッドキャストではiAdについて等、しっかり語ってますので（お二人が）、どうぞ、チェックしてみてください。僕については……まぁ、ついででけっこうでございます。よろしく

読む。ケイオスリングス

戦士と魔法使いを入れ替えたり、両方を魔法使いにするのはおもしろいんじゃないかと思います。その組みあわせで最初から遊んでいただくと、一味違った難易度を体験できると思います。戦士と魔法使いを入れ替えるとオーガ編、アユタ編は、かなりつらくなりますが。

――最終的にジーンが育ちきったとして、仮にキャラクターがエッシャーとミューシャである場合、それぞれにおすすめのジーン4つの組みあわせを教えてください。

白坂：エッシャーは、戦士／クロコダイル／ダイナソー／ドラゴン、ミューシャは魔法使い／マウス／デブル／ドラゴンになります。回復を安定させるなら、エレファントをどこかに入れてもいいかもしれません。

●このスキルがありがたい



◀ヒューマン・戦士のスキル、物理ブロック。物理攻撃をブロックしてくれるという、ありがたいスキルだ。



◀ヒューマン・魔法使いのスキル、魔法ブロック。こちらは魔法を無効化する。ペアであれば、二人ともに効果が発生する。

ユーザーの陰鬱な気分を発散させてくれるようなキャラを出したい

――アイテムショップの店主（ピュッピュ）が、あまりにいいキャラクターなのですが……。

徳永真也氏（メディア・ビジョン株式会社／『ケイオスリングス』ディレクター／以下敬称略）：ありがとうございます！

彼を登場させることになった経緯ですが、最初に、今回のメインシナリオはかなりシリアスな設定になることが決定していました。ですが今の時代、シリアスなだけのお話では気が滅入る！　というか、制作している私の気が滅入る!!　……ということで、メインシナリオとは関係ないところで私やユーザーの陰鬱な気分を発散させてくれるようなキャラを出したい!!　と考え、登場させた次第です。

●このへんはまだ軽いジャブのようなものです



▲意外とそうかもしれないなぁ、よく見てるなぁ、ピュッピュ。と思えるくらいですから、まだまだ、彼のセリフとしては序の口です……ポイントはそこじゃない気がしますがw

●各女性キャラ評も見逃せません



▲各ペアのストーリーで、ピュッピュによる女性キャラの評価を聞くことができます……いや、聞けたからといって、どうということはないのですが、的確ではありますw

●だんだんセリフがおかしくなっていきますが



▲ピュッピュは、デフォルトでビキニをかぶっています。その理由をとうとうと説明しはじめたりします。ついていけない展開になっていくわけですが、楽しいw

ピュッピュのセリフは基本的にはメインシナリオライターの北島行徳さんが書かれており、性格の骨子も北島さんに作っていただきました。具体的にゲームを制作していく過程で必要になった追加、派生のセリフ（全体の1/3程度）は私が書いています。

彼関連の設定には若干のシモねたを散りばめたので興味があったら探してみてください。名前からしてシモねたです。女性スタッフには秘密です。初期設定での彼の決まり文句は「（お金を）飛ばすぞコラァ！」です。

●まったくイルカの言う通りですね



▲触れてほしくない心の闇というよりも、触れたくもない心の闇のような気がしますが、ピュッピュにも、実は深い設定があります。そこはぜひ、ゲームの中でお確かめください。

――今回、男女のペアを4組設定し、平行して進む（最初に選べるペアはエッシャー／ミューシャ、シャモ／イルカの2組のみ）章立てのように全体のストーリーが進んでいきますが、この流れを採用された意図等をお聞かせください。

徳永：今作はiPhone/iPod touchがプラットフォームであるということを強く意識しました。まず、携帯電話に近い感覚でゲームをプレイすると考えると、長ったらしいイベントを見るのは苦痛だろうと。たとえ、イベントが「あっさり」気味になってしまうデメリットがあったとしても1つ1つのイベントを短めに、テンポ重視で、かつ10分に1回はなにかしらのイベントが発生する……という枠組みを作りました。

また、イベントの多くを「プレイヤー側からアプローチすることで発生する」村人タイプにすることで強制感を和らげたつもりです。早いスパンで1回目のエンディングに到達するのもテンポを重視した結果です。ただ、1回目のエンディングのあと、少しうろちょろするとすぐに続きへのヒントが現われるはずなので、ぜひ真のエンディングまでプレイしてみてください。

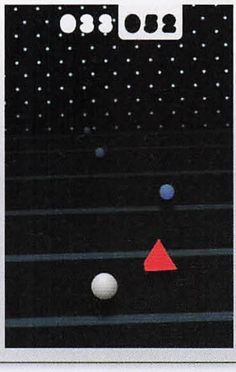
ペアというアイディアもiPhone/iPod touchが媒体であるということが大きな理由です。ポリゴンを多く使えないので仲間の数は制限する必要があったのですが、ただの2人パーティーだと手ぬき感が拭えません。そこで「2人でなければならない」という理由をこじつけることで、ユーザーのみなさまにそれを悟られにくいように

●白いボールは10秒で消えます



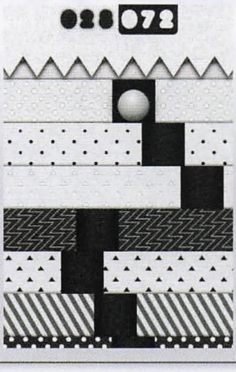
検証というわけではないのだが、青いボールにも赤い三角にも触れないように操作してみたところ、ちょうど10秒で白いボールが消えてしまった。つまり、この10秒をいかに延ばすかというゲームなのだ。そう言ってしまうとなんといいますか……。

●いわゆる3D視点になりました



第2弾タイトルである『..』（ドットドットと読むのだろうか）。こちらは3D視点となり、白いボールは画面奥へと転がっていく。『.』同様、青いボールでタイムが延び、赤い三角は縮む。本体は左右にのみ傾ければいいので、プレイしやすいかも。

●下へ下へとボールを落とす



さらに！　第3弾タイトルの『..』（ドットドットドット？）もリリースされている。こちらは上から迫ってくる針から逃げるため、本体を傾けてボールを下の段の穴に落としていくゲームだ。けっこう繊細な操作が重要なのだが、あせるともう……。

お願いいたします。
そうそう！　これは

ツイッターで教えていただいたのですが（@Banjoe2112さん、ありがとうございました！）、衝撃の事実。iPhoneゲームのセーブデータをあきらめなくてもいい方法があったんですね！　知らなかったなぁ、これなぁ。どういうことかと申しますと、まずiPhoneゲームのセーブデータは（これが正しい表現かどうかは自信がありませんが）アプリと1つになっています。つまり、アプリを削除してしまうとセーブデータも消えてしまうのです。今まではHOME画面の11枚目（iPhoneのアプ

しました（ここでバラしてしまいましたが）。

――それぞれのペアが代表する感情（エッシャーとミューシャであれば「復讐心」が大きなテーマになっている）と、それを設定された意図をお聞かせください。
徳永：本当は「主人公は喋らない」タイプのゲームにしたかったのですが、4組にわかれて全キャラが登場するので必然的に「性格」は必要になりました。ですが、テンポを重視するという視点から各キャラの性格を長々と最初から語りたくはありませんでした。そこで「初見でわかりやすくインパクトのあるキャラクター設定にしよう」という意図で、それぞれのペアの関係を若干特殊なものにしてあります。
さらに、全員主人公なんだ！　という気概を込めて「捨てキャラ」は作っていません。1人でも欠けるとこのお話は成り立たない……くらいの愛情で各キャラには登場してもらっています（ギャリックとアルトにもしっかりとしたバックボーンがありますよ！）。

――ストーリーの大きな流れを通して、表現したかったコンセプトをお聞かせください。
徳永：いまどきのJRPGの大ボスは「人間であり、何か戦わなければならない理由がある」というパターンが多いのですが、私としては「絶対的な脅威……戦う理由なんて要らない！　戦わなければこっちが滅びるだけだ!!」みたいな大ボスが好物なので、まずそれを配置しました。
また、ユーザーが最初にゲームをプレイしはじめるうえで、設定上の理由が必要だと思うのですが、長々とその動機を提示しているとテンポが悪くなる恐れがありました。なので、ユーザーに対して、一言でキャラクターが戦う理由を説明できるような設定にしようと考えました。たとえば……

①魔王がいる。
②世界が闇に侵食されたから取り戻さなきゃ。
③そこに山があるから！

などの設定が思いつきますが、せっかくなら今までのゲームではあまりなかったような世界観にしようと。そこで、映画や他ジャンルでならよく見かけますがゲームでは意外とない「例の設定」を基本ベースとすることにしました。あとは「例の設定」をいかにオリジナルに変換するか……ということを強く意識しました。
パクっているんじゃないですよ！オマージュですよ!!
プレイしていただければわかっていただけるはずです!!

インディーズと企業がそれぞれの持ち味を発揮したアプリを

――昨年9月のTGSで、アプリのクオリティに比して価格が低すぎるというお話をされていましたが、その印象は現在も変わりませんか？　また、『ケイオスリングス』を1500円に設定されるにあたって、悩まれましたか？
安藤：依然として、一部では内容に対して安すぎる値づけのアプリがあるとは思いますが、おおむね内容に応じた値づけができてきたように感じます。ただ、ゲームに関してはPSPやDSに比べるとカジュアルな内容、カジュアルな値づけという方向に進んでいく状況は変わっていないように（個人的には）感じていました。
iPhoneはゲームプラットフォームとしてもっと可能性があるハードだと常々考えていましたので『ケイオスリングス』で本格的な内容、今までつけられたことのない値づけに挑戦をしました。内容と価格に納得をしていただいたうえで、このハードの新しい可能性をお届けしたかったんです。
もちろん1500円という価格はお客様にとって高い印象があるだろうというのは、いちiPhoneユーザーとしても重々承知していましたので、非常に悩みました。制作期間中ずっと逡巡していましたし、実際社内でも色々な意見があり、なかなか価格は決定できませんでした。

――現在のiPhoneゲーム全般の状況について、どのような印象をお持ちですか？
安藤：インディーズと企業がそれぞれの持ち味を発揮したアプリをリリースし、魅力的なラインナップがそろいつつあると思います。インディーズのゲームは爛熟期を迎えつつあるのではないでしょうか。一方で企業ができることはまだまだ可能性が残されており、手前味噌ですが『ケイオスリングス』がひとつのきっかけになればいいなと思っています。

――今後、iPhoneゲーム市場は、どのような推移で進んでいくとお考えですか？　たとえば他プラットフォームとの比較等もふまえて、お聞かせください。
安藤：iPadがラインナップに加わり、新しいiPhoneもリリースされ、アプリの対応機種が増えることにより、ますます拡大していくことを、いち開発者としては大きく期待しています。
一方で5800円のものが数百万本販売されるような他プラットフォームの規模と比べると、まだまだ市場は小さい印象もあります。そういった規模と比肩しうる市場にすぐになるかといえば、冷静に推移を見守っている自分もいます。
ですので、Appleさんにはどんどんマーケットを拡大していただければと思います。我々もその動きに応じてどんどんチャレンジングで高品質なものがリリースできるようになると思います。

――安藤さん御自身が、次に手がけてみたいiPhoneゲームがございましたら、アイディアのヒントレベルでかまいませんので、お聞かせください。
安藤：ひとつはお客様がスクウェア・エニックスに抱いている「期待」や「予感」をなるべく裏切らないような作品であることを大事にしていきたいと思います。
あとは、やはりiPhoneならではのチャレンジは続けたい。また、同じくiPhoneアプリに挑戦しているディベロッパーさんと国内外問わずにコラボレーションするなどもおもしろそうですね。
たとえば日本のランキングではTOP10に物書堂さんの辞書アプリが常にランキングされています。そういったゲーム以外のアプリ制作のチームと、スクウェア・エニックスがコラボしたりしても、刺激的かもしれない。ジャストアイディアですが「辞書」meets「RPG」とか？

――最後に、弊誌読者、『ケイオスリングス』を楽しんでいるユーザーに、メッセージをお願いいたします。
安藤：まずお買い上げいただいたみなさま、興味を持っていただいたみなさまに熱く御礼を申し上げます。『ケイオスリングス』をひとつのスタートラインとして、これからもどんどん良質なアプリを制作していていきたいと思っています。
御意見御要望がございましたら、どんどんレビュー等でお伝えください。全力でそれに応えていきたいと思っています。これからもスクウェア・エニックスのアプリを、どうぞ、よろしくお願いします！

――ところで、『ケイオスリングス』続編の御予定はございますか？
安藤：オリジナルのブランドを立ち上げて御好評いただき、スタートラインに立てるというのは素晴らしい機会です。このブランドを育てて、さらにみなさまに楽しんでいただきたい気持ちが日に日に強まっています……つまり、続編もやりたい！　ということです。

●まだまだ楽しみ切れていません！



▲たとえば写真で解説しているフェイズ等、そうとう細かな部分まで作り込まれたシステムも『ケイオスリングス』の大きな魅力だ。続編には大期待ですが、まだまだ遊び切れていない……。

オンラインに関しては、ひとつのテーマとして可能性を感じています

先にも書いた通り、ここからはツイッター／iPhone BBSを通して寄せられたユーザーのみなさんからの御質問にお答えいただいた。ちなみに、だが、こういう機会は、コンシューマゲームの世界ではあまりないような気がする。今後もユーザーのみなさんとクリエイターさんが意見交換できるようなことを、電撃ゲームスでは積極的に考え、展開していこうと思いますので、よろしく

第2弾も期待通り！　まさに人気曲だらけ!!

太鼓の達人 -人気曲ぱっく2-



■バンダイナムコゲームス
■価格：600円

『太鼓の達人』第2弾。収録曲は「アンパンマンのマーチ」「ポリリズム」「天体観測」「創聖のアクエリオン」「紅」と、やはり人気曲ぞろい。

そもそも、『太鼓の達人』とiPhoneの相性はばっちりすぎるのではないかと思う。画面をタップするという行為のシンプルさは、ある意味では、バチを持って太鼓を叩くよりも自然なのではないかと思ってしまうほどだ。同じように、『塊魂モバイル』もiPhoneにぴったりのタイトルだと言える。シンプルな操作を「表現」させたら、iPhoneにかなうゲームデバイスはない。
というところで、僕がなぜこの『人気曲ぱっく2』にハマりまくっているかというと、理由は「アンパンマンのマーチ」だ。この曲の歌詞を、じっくり聞いてみてほしい。自分の顔を食べさせて人助けをするアンパンマンというヒーローの異色さが、この歌詞ににじみ出ている。アンパンマンは胸に傷があり（世紀末救世主とは違う意味。たぶん心の傷だろう）、愛と勇気（正義ではなく）だけが友だちなのだ。そして、何のために生まれ、何のために生きるのかを問い続けて、無意味な生を否定する。何なんだ!?　この歌詞は！　この驚きを確かめたい……その一念で、僕はこの曲をタップし続けている。

●太鼓を半透明で表示する



iPhone版『太鼓の達人』を代表するフィーチャーがこれ、太鼓を半透明に表示する機能だ。これがあるおかげで、かわいいキャラクターたちの踊りも楽しみながらプレイすることができる。

リが並ぶHOME画面は、11枚まで設定できま　す）がいっぱいになったところで、セーブデータを泣く泣くあきらめてアプリを削除、空きを作って新たなアプリをインストールしていました。ただ、iTunesで見てみると、HOME画面は12枚目以降も存在させることはできるんですね、iPhoneで見ても表示されないだけで。なので、それは無意味だと思っていたのですが……iPhoneには検索という便利な機能があるんですねぇ……って、たいていのデジタル機器にはありますがw　で、どうするかといいますと、今までは新たなアプリを

読む。ケイオスリングス

お願いいたします……って、『ケイオスリングス』とは関係のない話ですいませんorz

――『ChaosRings』は、一見『カオスリングス』と読めそうなタイトルですが、あえて「ケイオス」という読み方にされたのはなぜなのでしょうか？（ツイッターアカウント／noppefoxwolfさん）
安藤：欧米の響きに近づけたかったのと、単純に私の好みの問題かもしれません。裏話をすると私の好きなブラジルのスラッシュメタルバンド「SEPULTURA」のアルバム「CHAOS A.D.」の日本語タイトルが「ケイオスA.D.」で、その響きが凄く好きだったことが大きいかな。

――AppStoreで配信するに当たってAppleによる審査があったと思います。審査の基準は不明とされていますが、この審査を通過するために注意されたところはありますか？（ツイッターアカウント／noppefoxwolfさん）
安藤：過去タイトルで審査に引っかかった点や他のアプリ開発者の情報などを参考に、ケアしなければいけないポイントを押さえたりしています。

――iPhoneアプリということで他のプラットフォームとどういった点で差別化し、注目して開発されていますか？　オンライン構想などはありますか？　といったことを伺いたいです(・_・;　よろしくお願いします。（ツイッターアカウント／kinczemさん）
安藤：iPhoneは世界90か国以上で同時発売が可能なプラットフォームですので、特定の文化圏でしか通用しないテーマやゲーム内容はなるべく避けるようにしています。オンラインに関しては、ひとつのテーマとして可能性を感じています。

――『ワイルドアームズ』好きな人も楽しめるのでしょうか。（ツイッターアカウント／pakusanさん）
安藤：あくまで個人的な意見ですが、『ケイオスリングス』もやはりメディア・ビジョンさんの作家性や色が出ているな～と、遊んでいて節々で感じます。ですので、『ワイルドアームズ』ファンの方も楽しめるRPGになっていると思いますよ！

――プレイヤー選択画面でキャラクター名の横にXYというアルファベットを見つけました。4組のうちイルカとシャモだけがXXとなっているのですがなぜなのでしょうか？（ツイッターアカウント／noppefoxwolfさん）
徳永：キャラクター名の横に対応したアイコンを準備する必要があり、その意味を「男・女」とすることに決めました。ですが、いざ絵を作ってみるとどうしても「トイレ」のマークみたいな絵にしかならず、なんとも笑えるアイコンに……。
考えた末に、今回のストーリーラインのテーマの1つが遺伝子だったこともあり、遺伝子の染色体の組み合わせを採用することにしました。

XY=男性

XX=女性

という意味です。

――全世界で配信するということで、宗教や人種などの問題を常に考えて開発されたと思います。それに関するエピソードなどがあったら教えていただきたいです。（ツイッターアカウント／noppefoxwolfさん）
安藤：仰る通り、宗教と人種の問題は非常にケアをして制作しました。具体的にはシナリオやペアのイラストがあがった時点で欧米各国の意見も取り入れつつ、どの文化圏の方も不快な思いをせずに楽しめるように制作を進めました。

――『ケイオスリングス』の発表があってからリリースまですぐだったと記憶しているのですが、実際の開発期間はどれくらいだったのでしょうか？　またエンディングでは多くのスタッフの名前がありました。大体どれくらいのスタッフ数なのでしょうか？（ツイッターアカウント／noppefoxwolfさん）
安藤：制作着手から完成まで10か月強で制作をしています。メインスタッフは私も含めて最大15名ほどで制作をしています。

――『ケイオスリングス』ハマってます！　Facebook等でiPad用のHD版開発の話が出てますが、フルボイスになったりしませんか？（ツイッターアカウント／Avvenireさん）
安藤：一度みなさまの脳内で再生されているそれぞれのキャラクターのイメージを壊さないように、現時点ではフルボイス対応は考えていません。今後リリースする作品に関してはひとつの演出方法としてチャレンジしてもおもしろいですね！

――今後シナリオの追加など色々なアップデートの予定はありますか？（ツイッターアカウント／legacy923さん）
安藤：『ケイオスリングス』はひとつのパッケージ商品として完結した形でリリースしたつもりですので、現時点では予定はありません。ただ続編も含めてこのブランドを育てていくアイディアを目下検討していますので、その中でアップデートできる内容が生まれてくれば前向きに検討したいと思っています！

iPhone界におけるRPGの金字塔を打ち立てた偉大なる作品

最後に、こちらもツイッター／iPhoneBBSを通してユーザーのみなさんからいただいた、『ケイオスリングス』への御意見、御感想を掲載させていただきます。本当はもっと十分な時間をとってより多くの方々に御参加いただきたかったのですが、今回は短い時間（実質2日間程度）となってしまいました。「知ってたら投稿したのに！」という方もいらっしゃるかと思います。すいません。僕自身、いろいろな方の御意見をお聞きしたいと考えていますので、こうした企画はなんらかのかたちで継続させていただこうかとも思っています。その時は、どうぞ！　よろしくお願いいたします。

キャラグラフィック、サウンド、操作性が非常に優れていると感じました(*´∇｀*)戦闘終了後にHPが全回復するシステムは賛否両論あるようですが、属性次第で即死となるシビアなバランスを考慮した上でのものなのかな？　と思います。**（ツイッターアカウント／caos1027さん／2010/05/07 11:18:25）**

ギャリックのペア設定などが気になります！　まだエッシャー編しかクリアできていないのですが、ギャリックペアについての設定や、今後アップデートなどで、ギャリックをプレイ出来たりしないのでしょうか？　ぜひプレイしてみたいです！**（ツイッターアカウント／kenny006さん／2010/05/07 11:20:24）**

ただ個人的にはパズルステージは必要ないと感じました(´・ω・`)※苦手な人間のひがみかもしれませんが…あれのせいでテンポが悪くなってしまうした。**（ツイッターアカウント／caos1027さん／2010/05/07 11:23:05）**

まだエッシャー編しかクリアできていないのですが、ストーリーが個人的におもしろいと思いました！クリアしてからまたロードすると、新しいステージがあり、少しずつ謎が解けて行く。最高です！**（ツイッターアカウント／kenny006さん／2010/05/07 11:28:30）**

今後のiPhone用ゲームも楽しみです！ぜひ今作のような素敵な作品をプレイしてみたいです！まだ完全クリアしてないのに投稿、失礼致しましたorz**（ツイッターアカウント／kenny006さん／2010/05/07 11:33:37）**

モバイルということでソングサマナーでもそうでしたが、プレイ画面に現在時刻とバッテリーが表示されてますよね。こういう細かい所まで配慮したUIは高く評価したいと思います。ゲームバランスもモバイルを意識したチューニングと感じました。**（ツイッターアカウント／kinczemさん／2010/05/07 13:41:36）**

はまりまくって結果25時間ぐらい遊びましたが、iPhoneでここまで作れるんだ、と堂々たるクオリティを示し、iPhone界におけるRPGの金字塔を打ち立てた偉大なる作品だと思います。世界中で評価されたことも嬉しいですね。**（ツイッターアカウント／entrypostmanさん／2010/05/07 18:03:32）**

※本企画に関連していただいたツイート、ツイートしてくださった方のアカウント名は、インターネット上でその旨を告知し、御了解いただいたうえで誌面に掲載させていただいています。

●難易度は4段階用意されている



難易度は、かんたん、ふつう、むずかしい、おに、以上4つが用意されている。かんたん、ふつうは最初から選ぶことができるが、むずかしいとおにはプレイ結果によってアンロックされていくのだ。

●ハイスコアをツイートできる



アカウントを設定しておけば、ハイスコアをツイッターでツイートすることもできる。ハッシュタグも文末につけられるようになった。また、これとは別にゲーム内でのランキングも用意されている。いや、しかし、まぁ、上には上がいるものですね。

●ついにフルコンボ！　ではありますが



ついに！　ついに「アンパンマンのマーチ」を難易度／むずかしいでフルコンボすることができました。オール良ではないのがくやしいところですが……。残るはおにだけですが、モード自体のアンロックがまだですorz

入れるために削除していたようなアプリ を削除せずに、HOME画面12枚目以降に置けばいいわけです。それだけです。iPhoneでは見えなくなりますが、インストールはされます。この見えないアプリをiPhoneでプレイするためには、正しくアプリ名（か、その一部）を記憶しておいて、検索すればよいわけです。そうすると、検索結果にアプリが表示されますから、それをタップすればOK！　たったこれだけです。たったこれだけのこと……だったんです……あぁ、もっと早く気づいていれば……あれも、あれも……。

注目のアーケードカードゲーム&ビデオゲームを熱烈紹介!

電撃ARCADEゲームス



先日バージョンアップされた『ベースボールヒーローズ 2009 覇者』と『シャイニング・フォース クロス』。この2作品の最新情報をお届けしていく!!

ARCADEを愛する者 BEN

『ベースボールヒーローズ』に限らず、やり込んだゲームを1カ月プレイしないだけで、あっという間に腕が落ちる。時間とお金が許せば、やり続けるのに……。



2009年度のデータを網羅した『PUV』が始動!!

BASEBALL HEROES 2009 覇者 ベースボールヒーローズ POWER UP VERSION

12球団のキーマンに注目!!





▲▶今回のバージョンアップで、初めてカード化される選手も。彼らを試合で起用し、成長させる楽しみもある。

全国のアーケードで、監督（=プレイヤー）による熱戦が繰り広げられている『BBH』。好きな球団を率いて日本一を目指す本作で使用するカードに、200枚近くの最新バージョン『PUV』が登場した。今回は、そのなかからレアリティが高く、試合中での活躍を見込める12球団すべてのGREAT（以下、GR）カードを紹介していこう。

選手カードを組み合わせてオリジナルチームを作り出す自由度と、サインを使った戦術性が魅力の『ベースボールヒーローズ（以下、BBH）』。その最新カードである『パワーアップバージョン（以下、PUV）』をチェック！

ベースボールヒーローズ2009 覇者

- KONAMI ●稼働中 ●SPG
- 操作方法：トレーディングカード＋専用コンパネ
- プレイ料金：3クレジット・途中終了あり（コンティニュー可）、5クレジット・途中終了なし※

※プレイ料金は店舗によって異なります

後半戦の勝利のカギを握る新GRカード公開!!

チームの顔ともいえる選手達が選ばれるGRカード。12球団から1人ずつカード化された選手達の魅力を伝えていく!!

セントラル・リーグ

読売ジャイアンツ



阿部慎之助（捕手）
日本シリーズでMVPに輝いた巨人の正捕手。チームにおける攻守の要となる。

中日ドラゴンズ



ブランコ（一塁手）
入団初年度から最多本塁打、最多打点の2冠に輝く球界屈指のパワーヒッター。

東京ヤクルトスワローズ



館山昌平（先発）
09年セ・リーグ最多勝投手となった右腕。多彩な変化球で、打者を手玉に取る。

阪神タイガース



能見篤史（先発）
09年度にブレイクした左投手で、チームトップとなる13勝をあげている。

広島東洋カープ



シュルツ（中継ぎ）
長身から投げ込まれる剛速球が最大の武器で、安定したつなぎ役として活躍。

横浜ベイスターズ



内川聖一（一塁手）
内外野を守れるユーティリティ性と、巧みな打撃センスでチームを引っ張る。

パシフィック・リーグ

北海道日本ハムファイターズ



武田久（抑え）
09年に無敗を誇ったチームの守護神。勝負どころではキッチリと打者を抑える。

東北楽天ゴールデンイーグルス



鉄平（中堅手）
22試合連続安打を記録し、パ・リーグの首位打者の座をつかみ取った巧打者。

福岡ソフトバンクホークス



攝津正（先発）
入団初年度ながら中継ぎの要として重用され、新人王を獲得するにいたった。

埼玉西武ライオンズ



涌井秀章（先発）
速球で打者を封じる西武の若きエース。投手最大の栄誉である沢村賞を獲得。

千葉ロッテマリーンズ



サブロー（中堅手）
長打&短打を打ち分け、「つなぎの4番」としてチームの勝利に貢献した。

オリックス・バファローズ



坂口智隆（中堅手）
高い出塁率と打率が魅力のリードオフマン。守備も堅実で、攻守に活躍する。

猛打炸裂キャンペーンで豪華景品をGETしよう

5月26日から6月28日にかけて豪華景品が当たる「猛打炸裂キャンペーン」の開催が決定！　まずは未開封ピロー（カードを封入している袋）を4枚集めて店舗スタッフから応募券を入手しよう。次に携帯電話からキャンペーンサイトへアクセスして抽選にチャレンジ。見事当選すれば景品をゲットできる！　景品には、全12種類ある限定の選手カードや、同じく全12種類あるスペシャルカードケースなどが用意されている！　キャンペーンにぜひ参加してみよう！

最新バージョン『Ver.C』が好評稼働中!!

Shining Force CROSS
【シャイニング・フォース クロス】

新たにシナリオや魅力的な装備品が追加された『シャイニング・フォース クロス』。さらに、やり込みプレイヤー向けの上級クエストがまもなく開放される!!


▲海賊帽子のようなデザインの兜など、おしゃれな装備などが追加。もちろん、性能が高く実用性もバツグン！

新シナリオ&新クエストを公開!

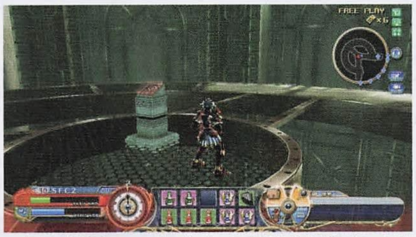
『シャイニング・フォース クロス』は、全国のプレイヤーと一緒に、最大4人パーティでクエスト達成を目指すオンライン協力A・RPG。クエスト中に手に入れた素材を使った武器や防具の生産や、キャラクターのレベルアップなど、さまざまなやり込み要素が用意されている。今回は新たに追加された1人用シナリオを2つと、『マルチ（協力）モード』で遊べるEXクエストを紹介していく。

シャイニング・フォース クロス

- セガ ●稼働中 ●ネットワーク協力A・RPG
- 操作方法：レバー＋5ボタン＋パッチパネル
- プレイ料金：店舗によって料金は異なります。

シナリオ 17話 終わりは始まる
探し求めた「マナ聖杯」を見つけるが……

ガイア大戦の影響で荒れ果てた大地「ヘル・グランド」に探し求める「マナ聖杯」があることがわかった主人公達は、急いで遺跡へと向かう。しかし、荒廃したはずの大地は生命があふれる場所だった。困惑しつつ先を進む主人公達は「マナ聖杯」を見つけるが……。ワープやスイッチなどの仕掛けが多数用意されたステージの最後には、キマイラが立ちはだかる。


▲高度な技術やモンスターによって守られた遺跡。ワープを繰り返しながら各所におかれたスイッチを押して回ろう。

シナリオ 18話 最後の希望
「マナ聖杯」の暴走を食い止めろ!

「マナ聖杯」の力によって浮遊大陸エデンは地上へと墜落した。リリスの力でエデンの崩壊は食い止めたものの、このままでは世界中の生命が死に絶えてしまうという。生命の滅亡を阻止するため空に浮かぶ「マナ聖杯」に近づく方法を探して、主人公達は遺跡へと向かう……。広大な遺跡のステージには、上下移動する床など、今までにないギミックが登場！


▲周囲のマナを吸収するという「マナ聖杯」の力によって、浮遊大陸エデンは地上へと落下してしまう。

マルチ EX2 魂の剣戟
最高の難易度を誇るクエストが期間限定配信

5月27日から6月13日までの約2週間、「マルチモード」でEXクエスト「魂の剣戟」がプレイできる。参加に必要なレベルは20以上、必要名声は1500以上なだけあり、出てくるモンスターはかなり手強いものばかり。武器や防具の強化はもちろんのこと、キャラクターのレベルもしっかりと上げてから挑もう。クエストの最終エリアには魔導騎士ナイトギアが待ち受ける。以前登場したナイトギアと攻撃方法に大きな変化はないが、威力の高い攻撃を繰り出してきやすくなっているほか、HPや攻撃力などのステータスが大幅に上がっているため油断はできない。仲間とともにこの強敵を打ち破れ！


魔導騎士 ナイトギア
マルチ4『闇夜の城郭』で登場したボスが、黒鎧に身を包みパワーアップして登場。一気にHPを削る多段攻撃などの攻撃がより強力に！

開放期間
5月27日(木)〜6月13日(日)

一筋縄ではいかない敵がプレイヤーを待ち受ける!


▲中ボス戦では、グランドスマッシャーが2体登場する。戦力をうまく分けて、対処していく必要がありそうだ。


◀攻撃力が大幅にアップしたナイトギア。また、盾を部位破壊しても、防御力が下がらずダメージを与えにくい。

Arcade Column アーケードゲーム好きのスタッフが語る日常生活とゲーセンを科学するコラム

ゲーセンのある日々と私 第9話
プレイヤーの名前をちょっと考える

ゲームセンターにプレイするゲームの専用ICカードを持参するようになって、どれくらいたつだろう？　ボク個人の経験では『バーチャファイター4』(2001年稼働）が最初だ。そのころから個人のデータをプレイするゲームに反映できるようになり、何よりもゲーム中でプレイヤーの個性が出はじめた。ただ、現在では当たり前になったキャラクターが身に付けるアイテムのカスタマイズだが、当時はアイテム数が少なく個性と言うにはやや弱いものだった。そのぶん、自由に変更できるリングネーム（『バーチャファイター4』でのプレイヤーの名前）だけが、個性を色濃く反映していた。プレイヤーは思い思いのリングネームを付け、「地名＋キャラクター名」といったものはもちろん「下パンチ連打」といった、自らの戦術を暴露するプレイヤーまで出はじめた。なかには「〜LOVE」といったような、名前というより何かのメッセージとなっているのも見かけたことがあった。プレイヤー自身の名前を決めるにも、センスやこだわりで個性やおもしろ味が出るのだと痛感するようになった。

それから時はたち、アーケードゲームは今やプレイキャラに派手なアイテムを付けてカスタマイズするのはもちろん、メッセージを送ってコミュニケーションを取れるように進化。見栄えはするし、全国のプレイヤーとの一体感も感じられるようになった。そんななかでも変わらずに目を引くのが、プレイヤーの名前なのだ。現在、ボクが熱心にプレイしている『ベースボールヒーローズ』でも、気になる名前を発見した。1つは「おじいちゃんチーム」的な名前で、使用するのはかつて大きな活躍をみせたベテラン選手ばかりという構成。「どうやって勝つんだよ」と思いながらも、いざ対戦してみると意外なほどに強かったりして驚いてしまった。名は体を表すタイプのネーミングだが、対戦時は「なんだろう、これは？」と気になった。チーム構成時の潔さがネーミングにも出ていたので、おもしろいと思うと同時にうれしくなったことを覚えている。プレイヤーの名前も個性の1つ。ゲームを始めてプレイヤーの名前を付ける際は、ひねりを利かせてみてはどうだろう？　（BEN）

電撃オリジナル武器 電電太鼓生産中！
アーケードゲーム専門誌「電撃アーケードゲーム」とセガとのコラボ企画で誕生した、オリジナルデザイン武器を期間限定（6月30日まで）で生産できる。この武器は「電電太鼓」という名を冠したハンマーで、武器デザインを担当したのは、『三国志大戦』などでおなじみの獅子猿氏だ！電電太鼓の生産は、連動コンテンツ「SFC.NET」内で可能。左にあるQRコードからアクセスできるので、プレイするときはぜひのぞいてみよう！



話題のPCゲーム2作品を紹介!

電撃PCゲームス Personal Computer

今回は、第2クールに突入した『ガンダムネットワークオペレーション3（以下、GNO3）』のプレイレポートと、PC版『STEINS;GATE』の情報をあわせてお届け。

PCを愛する者



佐藤ハルヲ
ネットワークゲームを熱愛するライター。『GNO3』はジオン陣営オンリーでプレイ。最近、Android携帯のXPERIAを購入し、今さらスマフォン熱が急上昇中の模様。

GNO3 GUNDAM NETWORK OPERATION

ガンダムネットワークオペレーション3

●バンダイナムコオンライン　●発売中（3月1日発売）　●SLG（多人数参加型ネットワーク戦略ゲーム）　●￥7,329（税込）※USBメモリにクライアントソフトを収録した「USBメモリパッケージ」の価格。月額利用料金については公式サイトを参照　●動作環境：【OS】Microsoft Windows XP・Vista・7（すべて日本語版）【CPU】Intel Pentium 4 2GHz以上（3Dモードの場合。2DモードはPentium 3 1GHz以上）【メモリ】512MB以上（Vistaは1GB以上）【VGA】VRAM128MB以上、DirectX9.0c以上対応のビデオカード（3Dモードの場合。2DモードはVRAM64MB以上、DirectX 9.0c以上対応のビデオカード）【サウンド】DirectX 9.0対応のサウンドカード　●公式サイト：http://www.gno3.ne.jp/



新要素が追加された第2クールの戦いがスタート！

『機動戦士ガンダム』シリーズの一年戦争からグリプス戦役までを体験できる『GNO3』。5月8日に第1クールが終戦を迎え、10日から第2クールが開始された。今回は終戦および開戦時の状況をレポート。

グリプス戦役が決着し約2カ月におよんだ第1クールが終了

5月8日に、3月1日からスタートした第1クールがついに終戦を迎えました。『GNO3』では、一定期間ごとに一連の戦いが決着し、プレイヤーのレベルや獲得ポイントの多くがリセットされ、再び一年戦争開戦時に戻って新たな戦いがスタートします。この仕組みにより、遅れて参戦したプレイヤーでも、トップレベルのプレイヤーとほぼ同じ状態でスタートを切れるわけです。もっとも、獲得した戦功ポイントと、戦功ポイントによって上昇する階級は引き継がれますので、そこだけは少し差がついた状態になります。そのため、途中参加のプレイヤーには、まず戦功を集めていくプレイをオススメします。

さて、それでは終戦時の状況を簡単にレポートしましょう。第1クールの最後の週は、ティターンズ・エゥーゴ・アクシズによる三つどもえの戦いとなり、大規模任務も各軍が入り乱れての決戦となりました。その最終戦では、カミーユのZガンダムが「ハイパー化」することで驚異的な力を発揮し、ワタクシが所属するアクシズ陣営は一時劣勢に追い込まれました。しかし、プレイヤーの選抜部隊とハマーン様の活躍により、シロッコの撃破に成功したことで戦況は一変。大規模任務では、プレイヤーのユニットが撃破されると－5%、原作キャラクターのユニットが撃破されると－15%の割合で、所属陣営の勢力が減少します。シロッコの敗走でティターンズの勢力が弱体化したぶんアクシズは強化され、ついにハイパー化したZガンダムの撃破にも成功しました。そうです、ワタクシが所属するサーバではアクシズの勝利でグリプス戦役が終結したのです。そのときの我が陣営のエリアチャットは、すさまじいまでに盛り上がりました。



▲カミーユ、クワトロ、シロッコ、ハマーン様など、グリプス戦役の主要人物が集結して最後の戦いが行われた。

第1クール終了後は全陣営でのチャットが可能に

エンディングが表示されたあと、勝利の余韻のなかで「終戦チャット」が始まりました。普段は自分の所属する陣営のプレイヤーとしかチャットを行うことはできませんが、終戦から次のクールが始まるまでの間だけは、全陣営のプレイヤーでのチャットが可能になるのです。

見慣れないプレイヤー達によるチャットは、非常に新鮮で楽しいものでした（当初は、あまりのログの流れの速さにまったく読めないほどでしたが……）。ワタクシはアクシズ陣営でしたので、エゥーゴやティターンズのプレイヤーと戦うたびに、「Zガンダムの性能の高さはどうかしてるだろ！」とか、「ジ・Oは回避しすぎだろ！」とか妬み倒していましたが、やはり隣の芝生というヤツのようで、終戦チャットでは、ほかの陣営のプレイヤーから、ジオンの射撃系ユニットの性能の高さについてずいぶん非難の声があがっていました（笑）。

ちなみにこの終戦チャット、深夜0時頃から始まり、第2クールの開始まで40時間ほど可能な状態でした。

第2クールの新要素をチェックこれまでのノウハウは通用するのか

5月10日の18時、いよいよ第2クールがスタートしました。今回は、アップデートによる主な変更点をお知らせするとともに、現時点での感想を併記しようと思います。ただし、この原稿の締め切りが第2クール開始の翌日でして、もう少しやり込むことでオススメ内容が変わるかもしれませんので、その点はご了承ください。

新ユニット、新機能など

新ユニットの追加

前号でもお伝えしたとおり、「機動戦士ガンダム 第08MS小隊」に登場したユニットが新たに開発可能になりました。いやもう、どれから開発しようか目移りしちゃって大変！　開発系統図については右ページでご確認を。

制限機の仕様が変更

1部隊に2機までしか組み込めない「制限機」の先行開発ができなくなりました。これまでは開発ポイントを2倍使うことで、本来より1週間早く開発できたわけですが、そうしたフライングは不可能になります。もっとも、前述したとおり開発できる新ユニットが増えているため、開発ポイントの使いどころに困ることはないでしょう。なお、各ユニットの必要開発ポイントも変更されていて、いずれもやや高くなっているようです。

チーム倉庫の追加

チームメンバー共用の倉庫が追加されました。メニューの「チーム」から「倉庫」を選択することでユニットを格納でき、自由に借りたり返却したりすることが可能です。すべてのユニットを開発するのは極めて困難ですので、これまでもチーム内でのトレードは活発でしたが、よりチーム内での協力がしやすくなりそうです。



▲チーム倉庫は、チームの人数に関係なく最大25機を格納可能であり、チームメンバーの間で自由に貸し借りできる。

データの調整など

「NT回避」の発動確率が上昇

一定確率で、「NT命中」（命中率100%）や「NT回避」（回避率100%）が発動するスキル「NT覚醒」。その「NT回避」の発動確率が上昇。「NT覚醒」の習得に必要なスキル「NT素養」の重要性がさらに高まりそうです。

改造パーツの効果が調整

ユニットの改造パーツである「サイココントローラー」と「サイコミュシステム」の効果が大幅に強化されました。以前はマイナス効果が大きく、プレイヤー間では“残念パーツの代表格”と言われていましたが、実用的なパーツとして使用頻度が上がりそうです。

一部のフォーメーションの効果が変化

「速攻シフト」のフォーメーションにおける「通常」の攻防指示が「命中重視」に変化していたり、「強MS集中」の4機編成フォーメーションから「通常」の攻防指示のポジションが消えていたりなど、やや使いにくかったフォーメーションが強化されています。特に「速攻シフト」はかなり有力な選択肢になりそうです。また、行動方針が「護衛」のユニットは、常に護衛対象の近くの敵を狙うようになりました。これまでは、自機と護衛対象の距離が離れていると、自機の付近の敵を攻撃していましたので、問題が改善されたことになります。

新兵さん向け『GNO3』開幕講座

第2クールから『GNO3』をプレイする人に向けて、とりあえず「こうしておけば失敗しない」という序盤のセオリーを紹介しよう。まず最初は5機編成で始め、必要な搭載値が多い強力なユニットが編成できるようになってから、4機編成にチェンジ。フォーメーションは、最初は「基本型」か「防御シフト」を選ぶといい。そして、通常戦闘の成績が勝率95%以上になったら「戦線」を最前線に1つぶん近づけ、経験値を稼いでレベルを上げていく、という流れがオススメだ。

▸任務に関する調整など

✣すべての任務で開発ポイントの獲得が可能に

第1クールでは特定の任務でしか開発ポイントを獲得できませんでしたが、嬉しいことに、第2クールからはすべての任務で最低1ポイントを獲得できます。開発ポイントの獲得がわずかに楽になりそうです。

✣長期任務、通常任務の報酬が増加

特殊任務以外の任務において、獲得できる補給ポイントが増えているようです。特に1日のプレイ時間が短い人にとってメリットのある変更点です。

✣特殊任務の仕様が変更

特殊任務の仕様が、かなり変更されました。「特殊任務取得回数」の増加ペースがかなり遅くなっていて、正確なところはまだ不明ですが、約2時間ほどで1回ぶん増加するといった程度です。自分だけで特殊任務を取得し続けることが難しくなったといえるでしょう。そのため、ほかのプレイヤーが取得した任務に積極的に参加することが重要になると思われます。第2クール初日から、早くも多くのプレイヤーの特殊任務取得回数が0になったようで、あらゆる特殊任務で、参加者の募集開始とともにすぐ定員が埋まるという状況になっていました。

また、特殊任務をクリアしたあと、通常戦闘が再び開始されるまでのインターバルが長くなっています。MP（任務ポイント）の獲得を目的にしているプレイヤーは通常戦闘の回数が減ることになるでしょう。そのため、VP（戦功ポイント）ランキングとMPランキングの両方で上位に入るのは困難になることが予測されますね。

……と、ここまで駆け足でアップデートの主な内容を追ってきましたが、総じて感じたのは「プレイ時間の少ないプレイヤーがいっそう遊びやすくなったなぁ」ということですね。特に、特殊任務を連続で受けることが難しくなり、特殊任務をやり込むプレイヤーとの差が広がりにくくなりました。以前にも増して、プレイ時間よりも編成の練り込みや、それによる通常戦闘の成績の向上が重要になる仕様になったという印象です。

アップデートによって大きく進化した『GNO3』。また新鮮な気持ちで、第2クールを楽しんでいきます。

Check!

5月29日の大規模任務ではさらに強力になったビグ・ザムが登場！

5月29日には、パワーアップしたビグ・ザムが登場する大規模任務が発生。第1クールでは全サーバでジオンが敗北したソロモンの戦いを覆せるか!?



▲ビーム兵器の攻撃を、大幅に弱体化させるIフィールドを備えたビグ・ザム。連邦プレイヤーは実弾兵器で対策を。

GNO3 NOTICE 第2クールにおける開発系統図（技術Lv6まで）

矢印にそって開発すると必要な開発ポイントが減少する（実線のほうが破線よりも少なくなる）。なお、濃い色で示したユニットは「制限機」であり、第2クールで追加されたユニットは「NEW」のアイコンで示している。



Steins;Gate シュタインズ・ゲート

There is no end though there is a start in space. — Infinity.
It has own power, it ruins, and it goes though there is a start also in the star. — Finite.
Only the person who was wisdom can read the most foolish one from the history.
The fish that lives in the sea doesn't know the world in the land. It also ruins and goes if they have wisdom.
It is funnier that man exceeds the speed of light than fish start living in the land.
It can be said that this is an final ultimatum from the god to the people who can fight.

STEINS;GATE（シュタインズ・ゲート）

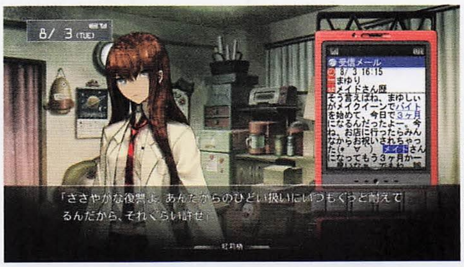
●ニトロプラス ●7月30日発売予定 ●AVG（想定科学ADV） ●¥8,190（税込） ●動作環境：［OS］Microsoft Windows XP・Vista・7（すべて32bit版にのみ対応）●公式サイト：http://steinsgate.jp/

Xbox 360で発売され、コアファンから"神ゲー"と呼ばれるほどの高い評価を受けた『STEINS;GATE』のPC版が登場。2008年発売のPCタイトル『CHAOS;HEAD』と世界観を共有する「科学ADVシリーズ」の第2弾だ。

Xbox 360で大好評を博した「選択肢のないAVG」のPC版が登場！

本作は一般的なAVGと異なり、選択肢が一切登場しない個性的なシステムを搭載している。ゲーム進行のカギを握るのは「フォーントリガーシステム」と呼ばれる携帯電話によるメールのやりとりであり、届いたメールに対し、返信を出すか否か、どんな言葉を話題として返信をするか、また誰と継続的にメールによるコミュニケーションをとったかなどによって、その後の物語が変化していく仕組みになっている。

作中で展開するのは、「過去にメールを送信できる機械」によって過去に干渉し、現在を改変していくという物語。主人公である岡部倫太郎は、過去への干渉によって周囲の人々とともに世界的な陰謀に巻き込まれていくのだ。登場する用語や設定などに、現代科学で論じられる現実的なものが多く登場し、よくある「タイムトラベルもの」とは一線を画す「リアリティ」に富んだ骨太な内容を楽しむことができる。



◀メールの文面に存在する複数のキーワードから、返信時に話題とするものを選択。選んだキーワードによって物語の展開が変化する。なお、着信用サウンドや待ち受け画面などを集める楽しみも用意されている（画面はXbox 360版のもの）。

PC版における追加要素

PC版のシナリオはXbox 360版と同様だが、会話画面のみで表現されていたイベントのいくつかにイベントCGが追加されているほか、名前とセリフしか存在しなかったキャラクターに立ち絵が用意されるなど、ビジュアル面が強化されている。また、Xbox 360版のオープニング曲を担当したいとうかなこ、志倉千代丸両氏によるPC版専用のイメージソングが制作されているほか、まだ明らかになっていないサプライズの追加要素もあるとのこと。そのため、Xbox 360版をプレイした人でも、新たな気持ちでプレイ可能だ。



◀追加CGの1枚。父親に会えると信じて秋葉原にやってきた鈴羽。しかし、タイムマシンオフ会でも父親を見つけられず、悲しみに暮れる。



▶こちらも追加CGの1枚。まゆりを救おうと奔走する岡部の前で、彼女は幾度も息絶えてしまう。どうやっても救うことはできないのだろうか？

新兵さん向け『GNO3』開幕講座

隊長のスキルは、自分でカスタマイズするのがオススメ。最初のうちは部下のパイロットの能力が低いので、隊長が壁役を担うのが無難といえる。そのため、「回避○○」や「サバイブ」など、とにかく被弾を抑え、撃破されにくくするためのスキルを選択するといい。命中率は低くなってしまうことになるが、序盤～中盤では命中率が低くても攻撃はそれなりに当たる。隊長が撃破されると一気に部隊が崩壊するので、それを防ぐことが肝心なのだ。

話題作『ニーア』の発売直前レポートが1位！ 2周目が意味するものとは？

DENGEKI ONLINE 電撃オンライン

電撃オンラインアクセスランキング＋α

http://news.dengeki.com/

ニュース＆グッズのコーナーが拡大して、装い新たにスタートしたDOLアクセスランキング。DOLスタッフの生の声が聞ける「DOLフラッシュバック」もパワーアップ！

ACCESS RANKING

集計期間
4月5日～5月5日

4～5月のニュースランキング 1位～30位

1 2周目からが本当の『ニーア』だ！ 王道で問題作(!?)な『ニーア レプリカント』レポ 4月21日
4月22日に発売された『ニーア レプリカント／ゲシュタルト』。作品の本質に迫る本記事は必見です。マルチエンディングの末に訪れる結末とは……!?

2 映像化されていない機体が初参戦！『機動戦士ガンダム EXTREME VS.』新情報 4月30日
アーケードで今秋稼働予定の『機動戦士ガンダム EXTREME VS.』。本作は『機動戦士クロスボーン・ガンダム』など、映像化されていない作品からもMSが登場する。

3 『モンハン』『アサシン』とコラボ！『MGS PW』完成披露会で驚きの新情報公開 4月7日
シリーズ最新作『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』の完成披露発表会にて、『MHP 2ndG』などとのコラボが発表！ ティガレックスと対峙するスネークの姿に注目だ。

4 ハード戦争はもうやめて！ ハード擬人化RPG『超次元ゲイム ネプテューヌ』 4月19日
ゲーム業界を題材にとんでもないゲームが登場!? その名も『超次元ゲイム ネプテューヌ』。ゲームハードを擬人化した……ってどういうこと？

5 新コスチュームが判明！『テイルズ オブ ファンタジア なりダンX』新情報 4月26日
2010年発売予定の『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX（クロス）』。記事では本作の戦闘システムや注目の衣装などについて紹介している。

6 『コードギアスR2』や『マクロスF』参戦！『Another Century's Episode:R』 4月23日
8月19日に発売予定のPS3用ACT『Another Century's Episode：R』。本作にはさまざまなロボットアニメ作品からリアルスケールで再現された多数の機体が登場する。

7 限定版には芳佳のねんどろいどを！『ストライクウィッチーズ』が本格STGに!! 4月12日
7月29日に発売予定のXbox 360用STG『ストライクウィッチーズ 白銀の翼』の最新情報が到着！ 記事では実際のゲーム画面のほか、限定版の特典を掲載！

8 傑作同人ゲームがPSPに！ 壮大なSFストーリーが描かれる『ひまわり』をレポ!! 4月13日
知る人ぞ知る名作同人ゲーム『ひまわり』がコンシューマーに初移植！ 記事ではその注目作の魅力をシステムからキャラクターまで、完全レポートしています。

9 『空の軌跡』の続編『英雄伝説 零の軌跡』は2010年内にPSPでリリース!! 4月23日
累計販売本数90万本を突破したRPG『英雄伝説 空の軌跡』シリーズの続編がついに発表された！『空の軌跡』の系譜を継ぐ壮大なストーリーに注目。

10 今度はスパークとボンバーで世界に挑め！『イナズマイレブン3』7月1日発売 3月28日
ゲームのみならず、アニメも大好評な『イナズマイレブン』シリーズ。その最新作『イナズマイレブン3 世界への挑戦!!』が7月1日に発売されることが明らかになった。

11 Xbox 360『らぶChu☆Chu!』特集最終回！ キャラクター人気投票の結果を発表 4月12日

12 トトリを支える姉や強面騎士を紹介！『トトリのアトリエ』調合情報も明らかに 4月20日

13 すーぱーそに子と恋をしよう！ ニトロプラスが放つPC『ソニコミ』は2010年夏発売 4月21日

14 新キャラってどんなヤツ!? ワロスコンボまだあるの!?『スパⅣ』の小野Pを直撃！ 4月24日

15 『スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神』システムの続報やイベントカット公開 4月27日

16 オレだ……名作AVG『シュタインズ・ゲート』が7月30日にPCで発売されるらしい 4月24日

17 舞台は5年後のアーランド！ ロロナも登場する『トトリのアトリエ』6月発売 4月15日

18 カプコンからの挑戦状三度！『スパⅣ』で対戦――のはずがどうしてこうなった 4月17日

19 エドとウィンリィが結婚!? オリジナル展開もある『鋼の錬金術師FA 約束の日へ』 4月23日

20 アトラスが放つ新たなジュブナイル『東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚』4月22日発売 4月9日

21 【ぶるたま】『ブレイブルー CS』の華麗なるヒロイン・ノエルの意外な趣味とは？ 4月8日

22 『スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神』武器のランクアップシステムを解説 4月16日

23 『スーパーロボット大戦外伝 魔装機神』がリメイク！ 5月27日にDSで発売!! 4月2日

24 『ファミスタDS 2010』オリジナルパスワードの第4弾を公開 4月16日

25 疾走せよ、非日常の池袋――あの『デュラララ!!』がPSPでゲーム化決定!! 4月10日

26 ヤスダ先生デザインのオリキャラも!! PSP『デュラララ!!』最新情報をお届け!! 4月15日

27 本日発売『ファミスタDS 2010』の電撃オンライン専用パスワードを掲載！ 3月25日

28 『ラグナロクオンライン』次期アップデート内容を大公開!! 気になる3次職は!? 5月1日

29 魔法を使って『二ノ国』へ！ レベルファイブ×スタジオジブリが贈る本作を紹介 4月29日

30 『ブレイブルー CS』応援企画【ぶるたま】始動！ 第1回は主人公の魅力に迫る!! 4月1日

ニュースの裏側を大公開!! DOLフラッシュバック

出席者

アクティ ニュースページをとりまとめる記者。注目作品は欠かさず購入してしまうので、積みゲーが毎年ハンパないことに。

kbj 協力プレイで楽しめるアクションゲームが大好きなニュース担当記者。アクションものの企画記事もお手のもの。

●ぶっちぎりのPVだった『ニーア』レポ

アクティ：『ニーア』レポート、すごく伸びましたねぇ。

kbj：発売前日というタイミングがよかったんじゃないかと思います。あと、発売されてから結構売り切れになってたりしたじゃないですか。そういうこともあって、このタイトルに対する「期待」というか「気になる」という気持ちが、長いこと保たれていた、というのが大きな要因だったんじゃないかと思います。

アクティ：5月に入ってもまだまだ伸びてますからね。注目作は伸びる。

kbj：2位の『機動戦士ガンダム EXTREME VS.』も人気タイトルなので、伸びるとは思っていました。4月30日に公開されたばかりの記事でしたけど、GW中にほかに記事が上がっていなかったこともあって、ここまで順位が上がったんじゃないかと思います。

●いろんな意味で話題作『超次元ゲイム ネプテューヌ』

アクティ：これは……いろいろな意味で扱いにくいタイトルですね。

kbj：タイトルの読みにくさとかね。

アクティ：(笑)。それはそれとして、この記事は公開した初日にドカーンとPVが上がりました。あと、かわいい子を描かせたらこのメーカーはさすがだな、と。

●長い人気を誇る『イナズマイレブン』

アクティ：アニメも絶好調ですからね。ほかのメディアさんでも同じだと思うんですが、意外と人気が高いんです。

kbj：記事内にもありますが、157万本出荷タイトルの続編発表ですからね。

アクティ：同じようなタイトルとして『ポケットモンスター』シリーズがあるんですが、うちってどちらも昔はそれほど人気があるわけではなかったんですね。でも、きちんとやれば需要があることがわかった。そこは大きいですね。

kbj：どちらも10代前半くらいのユーザーが中心だと思うんですが、結構大きなお友達もプレイしているようで……。

電撃オンライン スタッフのプチコラム

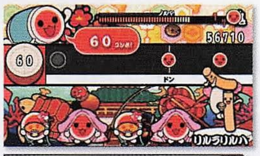
ども、カネキングです。上のランキングのなかに、1つ場違いな記事が入っていますね。こういうネタ記事はたいてい埋もれるものなのですが……どうしてこうなった……。いや、間違いなくやたら協力的なカプコンさんのおかげなのですが(笑)。そんなカプコンさんとの次なる対戦ゲームは『スパⅣ』。GWにひたすら練習していたのですが、やっぱり格ゲーはおもしろいです。敷居が高くて対戦は……という人は、腕前が同じような友達を誘ってみてはいかがでしょうか？

News & Goods Information

コーナー拡大により、紹介できるトピックスの数がアップ！グッズの最新情報からオトクなキャンペーンまで、電撃ゲームスがオススメする見逃せない情報が満載だ！

News DL累計500万を記念して『太鼓の達人ぽ～たぶる2』の楽曲DLが再開！

ACの『太鼓の達人』シリーズの移植として、2006年9月に発売された『太鼓の達人 ぽ～たぶる2』。発売後、“アメイジンググレイス”、“さくら”、“妖怪道中記音頭”など、さまざまなジャンルの追加曲を全23曲配信していたが、2007年5月8日を最後に配信がストップしていた。だが今回、新たな追加曲の配信がスタート！ 第1弾として5月19日から配信されている楽曲は『THE IDOLM@STER SP』より“オーバーマスター”、ナムコの楽曲をメドレー形式で叩ける“ナムコットメドレー”、モーツァルト作曲のクラシック“おもちゃのシンフォニー”、ベートーベン作曲のクラシック“交響曲第5番「運命」”の4曲となっている。



DATA 太鼓の達人 ぽ～たぶる2
- 発売日：2006年9月7日
- 価格：￥5,040（税込）
- プレイ人数：1～4人

News DS『こち亀』の予約特典はくじ引き券！

6月17日に発売日が決定したDS『こちら葛飾区亀有公園前派出所 勝てば天国！負ければ地獄！両津流一攫千金大作戦』。本作にはさまざまな賞品が抽選でもらえる「こち亀ジャンボくじ」が同梱されているが、予約をすればこのくじをさらに10枚もらえる！ 豪華賞品には右の「純金両津像」のほか、「旅行券10万円ぶん」「グルメ券5万円ぶん」「原作者秋本治先生のサイン色紙」「QUOカード500円ぶん」などがある。





DATA こちら葛飾区亀有公園前派出所 勝てば天国！負ければ地獄！両津流一攫千金大作戦
- 発売日：2010年6月17日
- 価格：￥5,040（税込）

News 『ドラゴンクエスト モンスターバトルロードIIレジェンド』イベント開催！

アーケードのカードゲーム『ドラゴンクエスト モンスターバトルロードIIレジェンド』のイベントが7月3日（土）、4日（日）に開催される。このイベントでは、本作の公式大会王者を決める「第3回王者決定戦」のほか、対戦プレイコーナーやグッズ販売コーナーもあり、またWiiで夏発売予定の『ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー』の発表も行われる。イベントに参加するためには応募が必要で、両日ともに700名が抽選で選ばれる。応募方法は右の公式サイトを参照してほしい。

DATA ドラゴンクエスト モンスターバトルロードIIレジェンド夏祭り
- 開催日：7月3日～4日
- 公式サイト：http://www.dq-card.com/rb_event/summer.html

Goods 未収録曲満載の『FFXIII』OST第2弾！

オリコン初登場3位を獲得した『FINAL FANTASY XIII オリジナルサウンドトラック』に続く第2弾が5月26日に発売！ 本CDは海外版『FFXIII』に収録された追加楽曲に加え、ほかでは聴くことができないプロトタイプ楽曲などが収録されている。公式サイトでは、楽曲の試聴ができるほか、コンポーザーである浜渦正志氏のコメントも読める。なお、本誌でも発売を記念して浜渦氏から下記のコメントをいただいた。

1. PV「FINAL FANTASY XIII 2007 JFS」
2. PV「FINAL FANTASY XIII 2006 E3」
3. M1 No.2 title αVersion
4. M3 No.4 BossA αVersion
5. M306 OPN2「運命への反逆」パラメキア突入 Version
6. Hope_PfNer3
7. M42E「サンレス水郷」海外 Version
8. M36A「ガプラ樹林」Instrumental
9. M74_2 PRO「宿命への抗い」コーラス無し Version
10. M64E「コクーンdeチョコボ」English Version
11. M33 Lightning NW Version
12. M181 Shugeki2 Prototype
13. M44B サッズB+ Prototype
14. M106 Last Battle Prototype+
15. M5_2「閃光」Long Version
16. M42「サンレス水郷」Instrumental



DATA FINAL FANTASY XIII Original Soundtrack -PLUS-
- 発売日：2010年5月26日
- 価格：￥2,500（税込）
- 公式サイト：http://www.square-enix.co.jp/music/sem/page/fabula/ff13/plus/

COMPOSER'S TALK



浜渦正志氏

『FFXIII』の音楽を担当したコンポーザー。代表作には『サガ フロンティア2』『シグマ ハーモニクス』などがある。

――このCDを出された経緯について教えてください。

浜渦氏：サントラは、収録される曲にある程度の定義があるんですが、やはり入らない曲もあるんです。最初は配信も考えましたが、整理していたら結構な数になったので、CDで発売することにしました。

――2曲目のE3のPVは、これぞ『FFXIII』という感じですよね。

浜渦氏：初お披露目だったので、コケたらヤバイ、という思いでした。よく思いついたな、と。

――トラックリストの各曲の番号は何を意味しているのですか？

浜渦氏：この番号は、開発中の曲番号なんですよ。開発中は曲に名前はありませんからね。

Goods スロウでメロウなSQミュージック

『魔界塔士Sa・Ga』や『聖剣伝説ファイナルファンタジー外伝』、『LIVE A LIVE』、『フロントミッション』など、90年代のスクウェアを彩るゲームタイトルの音楽をリミックス！ 前作「Love SQ」とはひと味違う、スロウでメロウなサウンドが盛りだくさんの1枚。



DATA Chill SQ
- 発売日：2010年5月26日
- 価格：￥1,800（税込）
- 公式サイト：http://www.square-enix.co.jp/music/sem/page/sq/chillsq/

News AKB48が『RS2』に挑戦!!

5月11日、ユービーアイソフトにて、AKB48の秋元才加さん（写真左）、梅田彩佳さん（写真中央）、増田有華さん（写真右）の3人による『レッドスティール2』のプレイ体験イベントが行われた。気になるこのイベントの模様は、ソフトの発売日と同日となる5月27日に、電撃オンラインで公開！



DATA レッドスティール2
- 発売日：2010年5月27日
- ジャンル：ACT
- 価格：通常版￥6,090（税込）、Wiiモーションプラス同梱版￥7,140（税込）

Goods iPhone用新製品が3種類登場！

iPodやiPhone用のアクセサリーを製造しているOZAKIより、iPhone用ケース、プライバシーフィルム、iPod touch対応多機能スピーカーが登場！ 自分ならではの個性的なアイテムに仕立てよう。



◀カラーは「ホワイト」「レッド」「ブルー」「イエロー」「シルバー」の5つ。

DATA iPhone専用スナップ式ケース
- 型番：IC810A
- 価格：オープン価格 ※予想実売価格：￥2,980（税込）

▶視野角60°で左右からののぞき見を防げるプライバシーフィルム。貼り直しは何度でも可能。



DATA iCoat 液晶保護フィルム
- 型番：IC816
- 価格：オープン価格 ※予想実売価格：￥1,280（税込）



◀iPodやiPod touchを接続して使える多機能スピーカー。FMラジオ機能も搭載している。

DATA iMini Cute IP830 RAINBOW
- 型番：IP830 RAINBOW
- 価格：オープン価格 ※予想実売価格：￥6,980（税込）

●『魔装機神』が3本ランクイン

アクティ：公開した『魔装機神』の記事3本が全部ランクインしてるね。

kbj：『スパロボ』シリーズ記事はDOLでは定番ですからねぇ。やはり強い。

アクティ：それにしても出だしが全部同じようなタイトルだね……。

●対戦アクションコーナーを見に来て！

kbj：あとは『スパIV』ものが2本ランクインしてますね。

アクティ：片方は『スパIV』やってないですけどね（笑）。でも、18位のこの記事はカプコンさんのノリのよさを表すいい記事ですよ。なんで特注でロゴを作っちゃってるのかと。公開する前の記事チェックで笑っちゃいました。

kbj：14位にランクインしたインタビュー記事は、前作もやっていないと質問できないような、おもしろいことも聞いているので、対戦の箸休めとして読んでもらえたらって感じですね。

アクティ：こういった記事は格ゲーコーナー……じゃなくて、「対戦アクションコーナー」にまとめてあるので、よかったら見に来てくださいね。

kbj：今後も対戦アクションについては、熱く企画をやっていこうと思ってますので「ぜひこんなタイトル」をやって欲しいという声がありましたら、アンケートハガキの自由欄に書いてくださいね。

アクティ：メーカーさんからの声もいつでも募集していますよ！

●あいかわらずギャルゲーも強いです

kbj：DOLとしては、やはり美少女ゲーム……ギャルゲーもランクインしますね。

アクティ：8位の『ひまわり』のレポートが公開直後にドンとPVが上がりましたね。このレポート、当初はやると聞いてなかったんですが、いつのまにか公開されていて、びっくりしました（笑）。11位の『らぶChu☆Chu！』、『トトリのアトリエ』もそうですが、キャラクターが魅力的なものは強いです。

●そのほかのランキングでは……

アクティ：『ファミスタDS 2010』のオリジナルパスワードがコンスタントにランクインしているみたい。

kbj：買った人がみんな見てくれているという感じですかね。

アクティ：公式サイトからリンクが張られているというも伸びた要因ですね。

kbj：そのほか、『ラグナロクオンライン』のアップデートも毎回入りますよね。

アクティ：PCのオンラインものはアップデート、イベントレポートは伸びてくるんですけど、それに比べるとインタビューものはちょっと人気がない感じです。これはPCゲームに共通してますね。

電撃オンライン スタッフのプチコラム

キャナ☆メンです。これを書いているのはゴールデンウィーク終了後……ってことで、ランキング上位の『ニーア レプリカント』や『MGS PW』を心ゆくまでプレイしていた人も多いのでは。かくいう僕は、リアル入院をしてました。まあ、6月17日にアトラスから出る『HOSPITAL. 6人の医師』を先行体験してきた感じですか！ ……と、冗談はさておき、本作は外科以外の医療にもスポットが当てられている点で気になっているゲームです。でも今はコスタリカに行くときか！




約3年半ぶりの新作が63万本を売り上げた!

電撃ゲームランキング RANKING

集計期間 3月29日～5月2日

ゴールデンウィーク直前に発売された、人気シリーズの続編2タイトルが1位、2位を奪取。トップ30内では、11本ランクインしているDSタイトルが目立つ。

Market アスキー総研調べによる販売店の売り上げがわかる ゲームソフト売り上げランキング

トップ10内では6本が新規タイトル。そんななか、発売から約1年半が経過した『Newスーパーマリオブラザーズ Wii』が3位に付けたのは驚異的。

1 ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2
DS ■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥5,490 ■10.04.28
月間: 63万1715本
累計: 63万1715本



モンスターの育成や配合といった、"やり込み"要素が熱いシリーズ最新作がトップに。前作同様、好調なスタートとなった。

2 METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
PSP ■KONAMI ■ACT ■¥5,229 ■10.04.29
月間: 40万8726本
累計: 40万8726本



潜入を主軸としたACTの最新作が約41万本を売り上げて2位に。『モンスターハンターポータブル 2nd G』とのコラボも話題となっている。

3 New スーパーマリオブラザーズ Wii
Wii ■任天堂 ■ACT ■¥5,800 ■09.12.03
月間: 17万3085本
累計: 375万4984本



いまだに売れ続けている『New スーパーマリオブラザーズ Wii』。このまま販売数を伸ばせば、累計400万本突破も見えてくる!

4 プロ野球スピリッツ2010
PSP ■KONAMI ■SPG ■¥5,980 ■10.04.01
月間: 14万8913本
累計: 14万8913本



実写と見間違うほどのリアルな映像が特徴のプロ野球ゲーム。PSP版のほか、PS3版(6位)、PS2版(16位)もランクイン。

5 北斗無双
PS3 ■コーエー ■ACT ■¥8,190 ■10.03.25
月間: 13万5320本
累計: 54万120本



前号より3ランクダウンしたが、まだまだ人気は健在。有料ダウンロードコンテンツの配信なども影響しているのかもしれない。

順位	タイトル	機種	データ	月間	累計
6	プロ野球スピリッツ2010	PS3	■KONAMI ■SPG ■¥7,980 ■10.04.01	12万8660本	12万8660本
7	世界樹の迷宮Ⅲ 星海の来訪者	DS	■アトラス ■RPG ■¥6,279 ■10.04.01	11万7507本	11万7507本
8	トモダチコレクション	DS	■任天堂 ■ETC ■¥3,800 ■09.06.18	11万1026本	307万8845本
9	ポケモンレンジャー 光の軌跡	DS	■発売:㈱ポケモン 販売:任天堂 ■A・AVG ■¥4,800 ■10.03.06	10万1788本	42万8617本
10	ニーア レプリカント	PS3	■スクウェア・エニックス ■A・RPG ■¥7,800 ■10.04.22	8万8700本	8万8700本
11	スーパーストリートファイターⅣ	PS3	■カプコン ■FTG ■¥4,990 ■10.04.28	8万7227本	8万7227本
12	Wii Fit Plus	Wii	■任天堂 ■ETC ■¥2,000 ■09.10.01	7万4753本	186万4718本
13	龍が如く4 伝説を継ぐもの	PS3	■セガ ■A・AVG ■¥7,980 ■10.03.18	7万3287本	54万454本
14	マリオカートWii	Wii	■任天堂 ■RCG ■¥5,800 ■08.04.10	6万4095本	267万1132本
15	モンスターハンターポータブル 2nd G 【PSP the Best】	PSP	■カプコン ■ACT ■¥2,100 ■09.12.24	6万240本	29万3503本
16	プロ野球スピリッツ2010	PS2	■KONAMI ■SPG ■¥6,980 ■10.04.01	5万275本	5万275本
17	Wii Sports Resort	Wii	■任天堂 ■SPG ■¥4,800 ■09.06.25	4万3807本	187万8853本
18	New スーパーマリオブラザーズ	DS	■任天堂 ■ACT ■¥4,800 ■06.05.25	4万3384本	555万5871本
19	DEAD OR ALIVE Paradise(デッド オア アライブ パラダイス)	PSP	■テクモ ■ETC ■¥5,229 ■10.04.02	4万3324本	4万3324本
20	nicola監修 モデル☆おしゃれオーディション	DS	■アルケミスト ■ETC ■¥5,980 ■10.04.01	3万9653本	3万9653本
21	ゴッド・オブ・ウォーⅢ	PS3	■SCE ■ACT ■¥5,980 ■10.03.25	3万9267本	8万958本
22	ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人 【アルティメットヒッツ】	DS	■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥2,940 ■10.03.04	3万4713本	11万2116本
23	スーパーストリートファイターⅣ	Xbox 360	■カプコン ■FTG ■¥4,990 ■10.04.28	3万1193本	3万1193本
24	ガンダムアサルトサヴァイブ	PSP	■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥6,279 ■10.03.18	3万1179本	15万4384本
25	GOD EATER(ゴッドイーター)	PSP	■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥5,229 ■10.02.04	2万9512本	64万4069本
26	クレヨンしんちゃん おバカ大忍伝 すすめ!カスカベ忍者隊!	DS	■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥5,229 ■10.03.18	2万5193本	4万7247本
27	プロ野球 ファミスタDS 2010	DS	■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥5,229 ■10.03.25	2万3366本	4万903本
28	家庭教師ヒットマンREBORN! DS フェイトオブヒートⅢ 雪の守護者 来襲!	DS	■タカラトミー ■RPG ■¥5,040 ■10.04.29	2万2443本	2万2443本
29	東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚	PSP	■アトラス ■AVG ■¥6,279 ■10.04.22	2万2076本	2万2076本
30	HUDSON×GReeeeN ライブ!? DeeeeS!?	DS	■ハドソン ■ETC ■¥5,229 ■10.04.01	2万333本	2万333本

※電撃ゲームランキングの価格はすべて税込です。

読者の声 『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2』を買おうか迷っているので、さらに詳しい特集記事を読みたいです(28歳、男性)／『スーパーストリートファイターⅣ』の、各新キャラに対する開発スタッフのコメントがおもしろかった(31歳、男性)

Readers

電撃ゲームスの読者が購入し、遊んだタイトルのランキングがわかります!!

読者購入ランキング TOP30

上位6タイトルはPS3ソフトが独占。全体を見ると、14タイトルがランクインしているPSPソフトも人気を集めている。

順位	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	価格	発売日	Point	コメント
1	ニーア レプリカント	PS3	スクウェア・エニックス	A・RPG	¥7,800	10.04.22	24552	『ドラッグ オン ドラグーン』の開発陣による制作も話題になった。キャラクターチェンジなどができるダウンロードコンテンツにも注目。
2	ファイナルファンタジーXIII	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	¥9,240	09.12.17	20156	前号までトップにランキングしていた『ファイナルファンタジーXIII』だが、ついに首位を明け渡した。だが勢いはまだまだ衰えていない！
3	北斗無双	PS3	コーエー	ACT	¥8,190	10.03.25	19530	原作コミック・コスチュームなどをダウンロードコンテンツで手に入れ、また新鮮な気持ちで遊べるのが人気を保ち続けている秘密の1つだろう。
4	エンド オブ エタニティ	PS3	セガ	RPG	¥7,980	10.01.28	17545	激しい銃撃を敵に浴びせる爽快感が魅力の1つ。謎だらけの物語や濃いキャラクターなども、ユーザーの心を引きつけているようだ。
5	龍が如く4 伝説を継ぐもの	PS3	セガ	A・AVG	¥7,980	10.03.18	16999	人気シリーズ最新作は、人間ドラマ&バトルの進化が最大のポイント。またプレイスポットやお色気度が増加していることも話題となっている。
6	スターオーシャン4 -THE LAST HOPE- INTERNATIONAL	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	¥8,190	10.02.04	16641	
7	絶対ヒーロー改造計画	PSP	日本一ソフトウェア	RPG	¥8,190	10.03.11	13338	
8	.hack//Link（ドットハック・リンク）	PSP	バンダイナムコゲームス	A・RPG	¥6,279	10.03.04	11455	
9	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	PSP	スクウェア・エニックス	RPG	¥6,090	10.01.09	10078	
10	みんなのテニス ポータブル	PSP	SCE	SPG	¥4,980	10.02.25	9287	
11	バイオハザード5 オルタナティブ エディション	PS3	カプコン	A・AVG	¥4,990	10.02.18	8477	
12	世界樹の迷宮III 星海の来訪者	DS	アトラス	RPG	¥6,279	10.04.01	7598	
13	東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚	PSP	アトラス	AVG	¥6,279	10.04.22	7321	
14	BAYONETTA（ベヨネッタ）	PS3	セガ	ACT	¥7,980	09.10.29	6842	
15	GOD EATER（ゴッドイーター）	PSP	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	10.02.04	5878	
16	ノーモア★ヒーローズ 英雄たちの楽園	PS3	マーベラスエンターテイメント	ACT	¥5,800	10.04.15	5444	
17	ノーモア★ヒーローズ 英雄たちの楽園	Xbox 360	マーベラスエンターテイメント	ACT	¥5,800	10.04.15	5012	
18	ガンダムアサルトサヴァイブ	PSP	バンダイナムコゲームス	ACT	¥6,279	10.03.18	4754	
19	DEAD OR ALIVE Paradise（デッド オア アライブ パラダイス）	PSP	テクモ	ETC	¥5,229	10.04.02	4621	
20	プリニー2 ～特攻遊戯! 暁のパンツ大作戦ッス!!～	PSP	日本一ソフトウェア	ACT	¥5,229	10.03.25	4422	
21	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	PSP	KONAMI	ACT	¥5,229	10.04.29	3928	
22	ひまわり -Pebble in the Sky- Portable	PSP	角川書店	AVG	¥6,090	10.04.22	3426	
23	ゴッド・オブ・ウォーIII	PS3	SCE	ACT	¥5,980	10.03.25	2854	
24	サイレントヒル シャッタードメモリーズ	PSP	KONAMI	ACT	¥5,250	10.03.25	2424	
25	ストリートファイターIV	PS3	カプコン	FTG	¥8,390	09.02.12	2111	
26	ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー	DS	発売：(株)ポケモン 販売：任天堂	RPG	¥4,800	09.09.12	1972	
27	機動戦士ガンダム戦記	PS3	バンダイナムコゲームス	ACT	¥8,379	09.09.03	955	
28	絶対迷宮グリム 七つの鍵と楽園の乙女	PSP	花梨エンターテイメント	AVG	¥6,090	10.04.28	789	
29	勇者のくせになまいきだ：3D	PSP	SCE	S・RPG	¥3,980	10.03.11	741	
30	龍が如く3	PS3	セガ	A・AVG	¥7,980	09.02.28	698	







Market VS Readers

『ニーア レプリカント』を見逃してはいなかったか?

まず最初に。今回、ゲームソフト売り上げランキングの1位、2位に入った『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2』と『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』の2タイトルだが、『DQMJ2』は読者購入ランキングではランクインしておらず、『MGS PW』もTOP30の第21位という結果になっている。これは、読者購入ランキングが電撃ゲームス前号、4月23日発売号の読者アンケートをもとに集計されているためだ。それぞれ『DQMJ2』が4月28日、『MGS PW』が4月29日の発売だったため、アンケートを寄せてくれる読者の多くがまだ購入できなかったタイミングだったと予想される（たった1日の違いだが、『MGS PW』は間にあったという部分もあったようだ）。次号のランキングに注目したい。

その読者購入ランキングだが、第1位となったのは、先の2タイトルとは異なり、タイミングがばっちりだった『ニーア レプリカント』(PS3)。4月22日、電撃ゲームス前号発売日の前日に発売となったこともあり、多くの票を集めた。手前味噌な話だが、『ニーア』に関してはタイトル発表以降、電撃PlayStation、電撃ゲームス両誌でずっと追いかけてきたタイトルでもあるので、このような結果が出たことは素直に喜びたい。

また、『ニーア レプリカント』はゲームソフト売り上げランキングでも第10位に入っているが、いろいろと話を聞いてみると、ひさしぶりに「初回出荷本数が少なすぎた」タイトルだったようだ。1カ月の結果が出る次号のランキングに期待したいところだが（また、今さらあらためて書くことでもないが）、ゲームソフトをまず最初に買うのはユーザーではなく流通業者、販売店だ。大規模なチェーン店であれどこであれ、まずは仕入れ担当者が注文する本数を決める。つまり「初回出荷本数が少なすぎた」ということは、「初回発注本数が少なすぎた」ということとまったく同じだ。仮にこれが7、8年ほど前のPS2全盛の時代、初週で（ソフト発売の木曜日から日曜日までの4日間で）数十万本を売り上げるタイトルがどんどん出てくるような状況であれば、選択肢のひとつとして『ニーア』のようなタイトルは「様子見」(どれくらい売れるかが予想しづらいため、ある程度、発注する）ということになり、発注本数も抑えられるところだったのだろうが、現在、2010年の市場はどうだろうか？　暴論かもしれないが、そこを抑えていたら、少なくともゲーム専門店は何を売るというのだろうか？　微力だが、電撃2誌の誌面やランキング、読者ページに表れる読者の反応を見ていただいて、発注本数について御一考いただきたかったところだ。（株式会社アスキー・メディアワークス ゲームメディア主筆／倉西誠一）

読者の声 ずっと『ニーア レプリカント』が気になっていました。「ニーア ウェポンストーリー」も毎号楽しみです（17歳、女性）／『GOD EATER（ゴッドイーター）』の描き下ろしイラストや設定画が、とてもよかった。リンドウさんが出てくれただけでも嬉しい（25歳、女性）

いま読者がホットに遊んでいるタイトル&注目しているタイトルがまるわかり!!

読者人気&期待のソフトランキング TOP20

期待のソフトランキングで、『トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～』がいきなり2位に付けた。

読者人気ランキング

設問 最近一番遊んでいるゲームソフトを教えてください





順位	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	価格	発売日	Point
1	GOD EATER（ゴッドイーター）	PSP	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	10.02.04	22421
2	ニーア レプリカント	PS3	スクウェア・エニックス	A・RPG	¥7,800	10.04.22	20879
3	北斗無双	PS3	コーエー	ACT	¥8,190	10.03.25	17655
4	スターオーシャン4 -THE LAST HOPE- INTERNATIONAL	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	¥8,190	10.02.04	14210
5	エンド オブ エタニティ	PS3	セガ	RPG	¥7,980	10.01.28	11875
6	テイルズ オブ ヴェスペリア	PS3	バンダイナムコゲームス	RPG	¥7,800	09.09.17	9466
7	ファイナルファンタジーXIII	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	¥9,240	09.12.17	8754
8	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	PSP	KONAMI	ACT	¥5,229	10.04.29	7410
9	モンスターハンターポータブル 2nd G	PSP	カプコン	ACT	¥2,100	09.12.24	7102
10	世界樹の迷宮III 星海の来訪者	DS	アトラス	RPG	¥6,279	10.04.01	6987
11	東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚	PSP	アトラス	AVG	¥6,279	10.04.22	5241
12	龍が如く3	PS3	セガ	A・AVG	¥7,980	09.02.28	4925
13	.hack//Link（ドットハック・リンク）	PSP	バンダイナムコゲームス	A・RPG	¥6,279	10.03.04	4721
14	みんなのオススメセレクション 428 ～封鎖された渋谷で～	Wii	セガ	AVG	¥2,800	10.02.25	3654
15	アルティメット ヒッツ DRAG-ON DRAGOON（ドラッグ オン ドラグーン）	PS2	スクウェア・エニックス	A・RPG	¥2,940	08.09.04	3410
16	Demon's Souls	PS3	SCE	A・RPG	¥6,980	09.02.05	2842
17	キングダム ハーツ 358/2 Days	DS	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	09.05.30	1744
18	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	PSP	スクウェア・エニックス	RPG	¥6,090	10.01.09	1123
19	ノーモア★ヒーローズ 英雄たちの楽園	Xbox 360	マーベラスエンターテイメント	ACT	¥5,800	10.04.15	945
20	New スーパーマリオブラザーズ Wii	Wii	任天堂	ACT	¥5,800	09.12.03	825

期待のソフトランキング

設問 これから発売されるゲームで、遊んでみたいものを3つ教えてください





順位	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	価格	発売日	Point
1	モンスターハンターポータブル 3rd	PSP	カプコン	ACT	価格未定	2010年末発売予定	26541
2	トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～	PS3	ガスト	RPG	¥7,140	10.06.24	20411
3	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	発売日未定	19852
4	戦国BASARA3	PS3	カプコン	ACT	¥6,990	10.07.29	19410
5	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT（ブレイブルー コンティニュアム シフト）	PS3	アークシステムワークス	FTG	¥7,140	10.07.01	18252
6	ファイナルファンタジーXIV	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	2010年発売予定	15210
7	ラブプラス+	DS	KONAMI	ETC	¥4,800	10.06.24	11654
8	グランド・セフト・オート：エピソード・フロム・リバティーシティ	PS3	Take Two Interactive Japan GK	ACT	¥6,090	10.06.10	9242
9	フロントミッション エボルヴ	PS3	スクウェア・エニックス	ACT	価格未定	2010年発売予定	8144
10	ゼノブレイド	Wii	任天堂	RPG	¥6,800	10.06.10	7020
11	ポケットモンスター ブラック・ホワイト	DS	発売：㈱ポケモン 販売：任天堂	RPG	価格未定	2010年秋発売予定	6584
12	Another Century's Episode:R（アナザーセンチュリーズエピソード:R）	PS3	バンダイナムコゲームス	ACT	¥8,379	10.08.19	6412
13	METAL GEAR SOLID RISING	PS3	KONAMI	ACT	価格未定	発売日未定	5100
14	ファイナルファンタジー アギトXIII	PSP	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	発売日未定	4987
15	大神伝 ～小さき太陽～	DS	カプコン	A・AVG	価格未定	2010年発売予定	4754
16	Fallout: New Vegas	PS3	ベセスダ・ソフトワークス	RPG	価格未定	2010年秋発売予定	4010
17	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX（クロス）	PSP	バンダイナムコゲームス	RPG	価格未定	2010年発売予定	2789
18	スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL	DS	バンダイナムコゲームス	S・RPG	¥6,090	10.05.27	2010
19	メタルマックス3	DS	角川ゲームス	RPG	¥6,090	10.07.29	1454
20	レイトン教授と奇跡の仮面	DS	レベルファイブ	AVG	価格未定	2010年秋発売予定	875

お便り大募集!! アナタの声が電撃ゲームスランキングに反映されます!

電撃ゲームスでは毎号、アンケートハガキやメールにて、読者のみなさんが最近購入したタイトルをお聞きしています。ゲーム市場全体で売れているタイトルと、ゲーム雑誌の読者が実際に買って遊んでいるタイトル、その違いをお楽しみください。また、タイトル名、機種だけでなく、そのソフトに対する熱い思いなども掲載を予定しています。アンケートハガキの自由欄およびメールの本文などに思いを書いて、ドシドシ投稿してください。

ハガキで投稿

読者購入ランキング、読者人気ランキング、期待のソフトランキングは、アンケートハガキ(P.146)からお答えください。22の「最近購入したゲーム」が読者購入ランキングに、25の「これから発売されるゲーム」が期待のソフトランキングに、27の「一番遊んでいるソフト」が読者人気ランキングとなります。ゲームタイトルや機種名は、できるだけ正確にお書きください。

メールで投稿

メールで投稿する場合は、件名を「電撃ゲームスランキング」にし、①最近購入したゲームソフトのタイトル・機種を3つ、②注目している発売前タイトル・機種を3つ、③最近一番遊んでいるゲームタイトル・機種を1つ、それぞれを記入のうえ下記のメールアドレスへご送信ください。

●メールアドレス games-ranking@ml.asciimw.jp

読者の声 『モンスターハンターポータブル 3rd』のインタビューが興味深い内容でした。新たな情報に期待します（21歳、男性）／『三国恋戦記 ～オトメの兵法！～』の記事のためだけに本誌を買いました。オンラインゲームの記事がもっと増えると嬉しいです（30歳、女性）



プレイしてみたい作品ばかりで時間が足りません!

電撃ゲームスレビュー

『ロスト プラネット 2』『スーパーマリオギャラクシー2』など、今月も気になる大作が登場！　ほかにも、キラリと光るXbox 360の良作に注目です。

今月のレビュータイトル

- LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）
- スーパーマリオギャラクシー2
- ブレイズ・ユニオン
- トロピコ3
- アラン ウェイク
- メトロ2033
- デススマイルズⅡX 魔界のメリークリスマス

編集長 おしょうの『レビュアーに聞く！』



今号は腰を据えてプレイしたい作品が多いっす

編集長おしょう

今回のレビューでは5月13日〜27日に発売されるソフトをピックアップしてみましたが、それぞれ違った傾向の“ハマる”ソフトが集まった印象ですな。個人的にまだプレイできていませんが『ロスト プラネット 2』『スーパーマリオギャラクシー2』『アラン ウェイク』などは、以前から気になってきただけに要チェックです。ほかにも長〜く遊べそうなタイトルが多いので、自分の好みのジャンルに合わせてぜひ参考にしてください。

あなたのレビュー・コメントが掲載される!?

「電撃ゲームスレビュー」では、読者のみなさんのご意見やレビューを掲載させていただいております。募集するのは2種類のレビューです。1つめは、あなたがプレイして「このゲームについて語りたい！」と思ったソフトのレビュー。そして2つめは個別のレビューや、コーナー自体に対する御意見やご感想になります。Vol.10で掲載されるのは6月上旬までにいただいた投稿ぶんとなります。ぜひゲーム&レビューへの思いを寄せてください！

募集1 読者レビュー

2009年9月以降に発売されたゲームソフトについてのレビューを募集します。レビューを送る際には、必ず対象のゲームソフトのタイトルと、そのタイトルの機種を明記したうえで、ハガキや封書、メールにて編集部までお送りください。レビュー内容については、そのタイトルに関することであれば原則的に自由ですが、文章の表現については、掲載時に編集部にて一部修正させていただく場合もありますので、ご了承ください。また、電撃ゲームス編集部ブログ（http://dengeki.tol-blog.com/）での掲載となる場合もあります。あわせてご了承ください。

募集2 レビュアーに一言!

「電撃ゲームスレビュー」で掲載しているレビューについてのご意見を募集いたします。掲載されている各タイトルのレビューをお読みいただいて、「参考になった」「こいつはわかってない」などといったご感想、ご意見などを電撃ゲームスのVol数、レビュアー名、ゲームタイトルを明記のうえ、ハガキや封書、メールにてお寄せください。かなりきつく書いていただいても問題ありません。率直なご意見をお願いいたします。文字数には特に制限はございませんが、掲載の際には文章を一部修正させていただく場合がございます。ご了承ください。

応募の決まり

ハガキ・封書の場合は住所・氏名・年齢を明記のうえ、必要な切手を貼って、右記の宛先までご応募ください。またメールの場合も同様に住所・氏名・年齢を明記のうえ、右記のメールアドレスまでご応募ください。なおペンネームでの掲載を希望される方は、必ずペンネームと、ペンネームでの掲載希望の旨をお知らせください。

ハガキ・封書の宛先
〒160-8326
(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「読者レビュー」係
または「レビュアーに一言！」係まで
▽**メールアドレス**
games-review@ml.asciimw.jp

※掲載に関する電話などでのお問い合わせにはお答えできません。またハガキ・封書での投稿につきましては、返却はいたしませんのでご了承ください。

今号の1本



◀1つのストーリーに沿って進行していった前作と異なり、違う雪賊の視点からいくつもの物語を体験していく本作。さらに、待望の最大4人での協力プレイに加えて、さらに進化した最大16人でのオンライン対戦に対応する。

LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）

PS3 / Xbox360
●カプコン　●STG
●¥7,990（税込）（記事はP.14）
発売中（5/20発売）

【ここが新鮮】キャンペーンはNPCやほかのプレイヤーキャラを含めた4人の協力プレイが可能になり、プレイ感がだいぶ変わりました。仲間のNPCがデータポストを起動したり、敵と戦ってくれるので、前作にはなかった共闘感が味わえます。ただ、ときどき1人で最前線に突っ込むので、当てにしすぎないほうがいいですね。といってもキャンペーンはほかの人と協力するのが一番の醍醐味だと思うので不満はありません。仲間とボス戦ができるのはお祭り感があって楽しい。

【操作性の向上】今作は操作方法も変更され、ダッシュが可能になりました。もともとアンカーを使った水平・垂直方向への高速移動があったので、それほど使わないかも？　と思っていたのですが、この操作に慣れるとやはり必要だな、と。仲間を助ける、敵から逃げる、データポストに素早く向かうときなど、さまざまな場面で重宝しますよ。

【多彩なVS】バイタルスーツ（VS）は、多段変形VS、複座付きVS、飛行VSとバリエーションが増加。キャンペーンで新型VSを発見して操縦するのは楽しいです。見た目の新しさだけではなく、乗ったままデータポストが起動できたり、固有の攻撃技が使える機体が追加されたのはいい意味で予想外。これは戦い方の幅が広がる、いい仕様変更でしょう。追加機種が多いので、ゲーム内でVSの操作方法が閲覧できるのは便利ですね。ただ、欲をいうならVSの型番だけでなく写真もあれば、どの機体の操作法なのかがわかりやすかったのではないかと思いました。

【対戦の魅力】対戦については、編集部の人達と小人数でのプレイしかしていませんが（体験版は最大16人の対戦を10数時間ほど）、残念だったのは『コロニーズ』にあった“AKハンティング”モードがカットされていた点ですね。プレイヤーが操るAKと戦える、このシリーズならではのモードだっただけに、本当に惜しいと思います。ただ、代わりに採用された勢力マッチは、雪賊の種類が増えた今作にはピッタリのモードですね。自分が選んだ雪賊の勢力分布図がどう変わっていくのか、チェックするのが楽しみになりました。対戦用アビリティは前述の理由により効果が未知数です。攻撃や防御、VS、エネルギーとアビリティの種類が多岐にわたり、それらを装備したプレイヤーがランダムに参加するわけですから、一概にこのアビリティがいい、とまだ断定はできません。単純にプレイヤーの腕前だけで試合展開が決まるわけではなく、アビリティの効果で奥深い対戦が味わえるのではないでしょうか。

【ボリューム】今作のキャラクターカスタマイズは、コスチュームや通り名、武器の変更もできます。収録されているパーツ数が豊富で、16時間やっても5分の1も集まっていないほど。パーツを集めるにはキャンペーンと対戦の両方をやる必要があるため、クリアしたあとも何度も遊べますね。イージーなら難易度も低めなので、TPS初心者も楽しめる作品ですよ！　（Ron）

おしょうのココが知りたい！

おしょう：Ronさんは前作からのコアな『ロスプラ』ファンですが、シリーズ初体験の人にとってはどうでしょうかね？
Ron：編集部でプレイした人のなかには、難しいと感じる人もいたみたいですね。特にこのシリーズはほかのTPS以上にアンカーを使った立体的なアクションが多いので、移動しながらの照準合わせやアンカー射出に慣れるかがポイントでしょう。あと、ボス戦はやはり歯ごたえがありますね。
おしょう：ちなみにマルチプレイについては、CO-OPと対戦、どっちがメインに？
Ron：パーツ集めやスコア稼ぎなど、両方ともやり込む目的があるので、どちらがメインとはいい難いです。そのへんの真価は発売後のマルチプレイの状況で見えてきそうですね。

読者レビュー 世界樹の迷宮Ⅲ 星海の来訪者

機種：DS　ジャンル：RPG
発売日：2010年4月1日

従来の『世界樹』と比べて、職業が一新されているということで、ちょっと不安な部分もありましたが、今回の職業いいじゃないですか！　個人的には回復役として使っているモンクに意外と攻撃力があるのがすごくいい。また、今作の特徴の1つでもある大航海クエストは、行けるところが初めは少なくてやきもきしましたが、移動できる範囲が広くなると一気に楽しさが倍増！　ダンジョン探索も前作と比べて、冒険中盤で中だるみしないように感じるのが○。F.O.Eはあいかわらず強いですね……。ただ、サブクラスは私にはちょっと難解でした。パーティの育成方針と合うサブクラス選びができればさらに楽しさが増すのかもしれませんが……。(大阪府・定吉さん)

レビュアーA班

レビュータイトル

- スーパーマリオギャラクシー2
- ブレイズ・ユニオン
- トロピコ3



N

●年齢：23　●出身地：東京都　●性別：女
●好きなコントローラ：スーパースコープ

お題にテンションが上がったので今回は語りますよ‼　好きなコントローラはなんといってもスーパースコープ。肩にかついで使うバズーカ形のコントローラで、SFCの専用ゲームでのみ使用可能。テレビとある程度距離がないと反応しないので、狭い部屋で苦しみながら遊んだあの日が、今でも懐かしい思い出です。



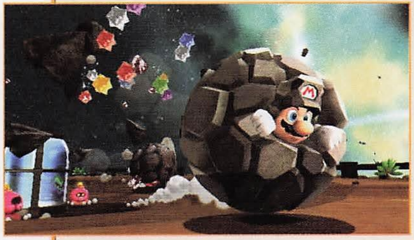
ツヅライ

●年齢：25　●出身地：東京都　●性別：♂
●好きなコントローラ：ネジコン

今年の春ちゃんはあまり仕事をしなかったようで、寒い日が終わったかと思えば今度は部屋がサウナのよう。ということで、好きなコントローラは「ネジコン」です。レースゲーム用にコントローラを購入したのはこれっきりですが、あのねじった感覚がおもしろかったですね。なかなか慣れなかったのもいい思い出。

スーパーマリオギャラクシー2

Wii　●任天堂　●ACT　●¥5,800（税込）　5/27発売



◀Wiiの3Dマリオシリーズ第2弾が登場！　今回はヨッシーも登場！　おなじみの変身もあり。

95　クリア▶○(※)　プレイ時間▶15時間
全方位に広がるアクション‼

溶岩や水中、雪原など、さまざまなテーマが設定されているいくつものギャラクシーからシナリオを選んで冒険し、ギャラクシーのなかに隠されているパワースターを集めていくのは前作と変わらず。各ギャラクシーに設定されているテーマが豊富で、フィールドのパターンや仕掛けの種類も前作と比べてとても多いので、似たようなギャラクシーはほとんどありませんでした。同じギャラクシーでも、シナリオが違えば異なる仕掛けや謎解きが楽しめるので、最後までプレイヤーを飽きさせません。エンディング後にも取り逃したパワースターを集めることができ、さらに特定の条件を満たすと新たなシナリオが出現するので、長く遊ぶことができそうです。ただ、前作と比べると技術を要求される場面が多く、難度は高め。でも、同じシナリオでミスを繰り返すとお助けキャラが現れるので、物語の途中で詰まることがないのは親切です。

※エンドクレジット到達、パワースター未全収集

90　クリア▶×　プレイ時間▶7時間
マリオの操作に慣れるかがカギ！

3Dのマリオシリーズはほとんどプレイしたことがないのですが、Wiiリモコンを振ってのアタックなど、直感的でわかりやすいプレイができるのはいい感じ。また、ステージ内のギミックが豊富で、同じステージ中にいろいろな遊び方ができるのも○。これらのギミックによる謎解きも、ゲームの進行を妨げない、ほどよい難易度なのでサクサク進めることができます。ゲーム中のさまざまな場所で確認できるヒントもわかりやすく、どんなプレイヤーでもプレイしやすい作りはさすが。同じステージ内でもルートが変われば、ミニゲームがプレイできたり、新たなスターが入手できたり、序盤からやり込める点も好感触。ただ、視点に慣れるまではオブジェクトや敵キャラとの距離感がつかみにくかったり、テクニックを要求される場面があるなど、3Dならではの気になる点もありましたが、それを補って余りあるおもしろさがあります。

ブレイズ・ユニオン

PSP　●アトラス　●S・RPG　●UMD版：¥6,279（税込）/DL版：¥4,980（税込）　（記事はP.150）　5/27発売



◀各ステージはターン制SLGとして行われる。ユニットだけでなく、カードの選択が重要だ。

70　クリア▶×　プレイ時間▶10時間
システムの不便さが残念

ゲームの進行はバトルパートとストーリーパートを繰り返すことでゲームが進むオーソドックスなもの。しかしバトルパートはユニットの行動力やスキルをタクティクスカードで決定する特徴的なシステムを採用しています。戦況に応じたターンごとのカード選びや、範囲内にいる仲間と協力して敵に連戦をしかけられるユニオンシステムは従来作と同様ながら戦略性が高く、ユニットの配置などに頭を悩ませるのがとてもおもしろいです。ただ、ターン開始時に間違えて選択してしまったカードを選びなおせなかったり、ユニットの移動をキャンセルできなかったりと、システム面の不便さが目立ちました。また、スキル発動時の詠唱が長くスキップできないので、連戦中はちょっとイライラ。ストーリーは、荒廃した国を救いたいと願う青年を主人公とした物語で安定感があり、登場するキャラクター達が魅力的なのは○。

80　クリア▶×　プレイ時間▶7時間
カードの使いどころで頭を悩ませる

各キャラクターが部隊を率いて、敵と味方が交互にターンを進めていくS・RPG。特徴的なのは、ユニットの移動力や攻撃力がターンの頭に選択するタクティクスカードに依存していて、全味方ユニットがこれを共有しているということ。選んだカードはそのステージでは二度と選べないうえに、攻撃が全部隊合わせて1ターンに1回だけなので、先々を考えながら行動していかないとすぐにすべてのカードを消費してしまい、ゲームオーバーとなりがちでした。これにはゲーム開始直後から直面するので、難易度は比較的高めに感じました。ただ、各キャラクターが持つ武器に3すくみの要素があり、戦闘前に武器の相性がわかるのは○。戦闘シーンの早送りも、ゲームテンポを上げるのに一役買っています。とはいえ、スキルを発動する際のボイス付き詠唱は、戦闘前にオン／オフの切り替えをしたかった。

トロピコ3

Xbox 360　●ラッセル　●SLG　●¥7,140（税込）　（記事はP.213）　発売中（5/20発売）



◀カリブ海に浮かぶ島の大統領となって島を繁栄させよう。良政を行うも悪政を行うも自由だ！

80　クリア▶×　プレイ時間▶13時間
生活に溶け込んでしまいそう

汚職や不正選挙の誘惑を断ち切り、清廉潔白な政治を貫いたら、反逆者が現れて暴動が勃発しました。さらに反逆者から攻撃を受けたとき、軍備をおろそかにしていたせいでプレイヤーであるプレジデンテが負傷してしまったり、全体的におだやかではない展開が続きます。ほのぼのしたい人には向かないかも。島の財政が苦しいとき、海外から援助を受ける代わりに特産品の輸出価格を固定を求められたりして、しかもその決定が10年後の経済に影響するなど、自分の選択が未来に反映されていくのがスリリング。選べるモードはキャンペーンモードとサンドボックス（フリーモード）の2つ。チュートリアルもありますが、それでゲームの基本を知っただけでは民衆の反乱と財政赤字に苦しむことになるで、設定された目的を達成するためのヒントを提示してくれる各キャンペーンが、壮大なチュートリアルのように感じました。

80　クリア▶×　プレイ時間▶8時間
島国作りが快感になる！

ゲーム開始直後、まずはチュートリアルで基本を覚えるところから始めるわけですが、正直わかりにくい。説明の音声が英語なので画面に表示された文章を読むしかなく、画面上での明確な指示もないためとまどいがち。さらに、政治や内政といった細かいシステムなど覚えることが多く、初見ではとっつきにくいイメージでした。ですが、大まかな部分を覚えてしまえば、国を作っている感覚が楽しいです。観光を重視した楽園にするもよし、軍事国家を造るのもよしの非常に自由なゲーム性は一見の価値ありですね。また、指定されるミッションを達成していくキャンペーンモードは、思いどおりに進まないジレンマもありますが、やりごたえはバツグン。個人的には「サンドボックス」、いわゆるフリーモードで黙々と国を作るのが好きです！　あとは、中南米の雰囲気と、たえず流れるノリのいいBGMが好きならぜひ。

おしょうのココが知りたい！

■スーパーマリオギャラクシー2

おしょう：2Dの『マリオ』としては、昨年大ヒットとなった『Newスーパーマリオブラザーズ Wii』の記憶が新しいですが、3Dマリオのこちらはまた違った魅力がありそう。

N：3Dであること自体が単純におもしろいです。登場するギャラクシーの形状やギミックもホントに豊富で、ゲーム性のバリエーションはスゴイ。

ツヅライ：もちろん3Dだけに奥行きがあるぶん、まったくのシリーズ初心者の場合、はじめのうちは敵キャラクターを踏みにくかったり感じるかも。でもすぐ慣れますね。

■ブレイズ・ユニオン

ツヅライ：特徴的なシステムのS・RPGですね。ユニットだけでなくタクティクスカードの選択が重要な点とか。

N：よくあるユニット型S・RPGのように、個別のユニットの動きしか考えていないと、苦戦することが多いです。

おしょう：そういう意味では、2人ともユニオン（陣形）VSユニオンというシステムにとまどった様子ね。ただ、ほかのプレイヤーにも話を聞いてみたら、キャラ個別の能力というより、ユニオンとしての戦い方と、カード選びを考えた詰め将棋的な戦略が最大の魅力、とのことです。そのへんを把握しているかで印象は変わりそうですな。

■トロピコ3

おしょう：かなりガチなSLGみたいね。箱庭SLG＋経営SLGって感じかな？

N：「キャンペーン」では決められたクリア条件を達成していく必要がありますが、「サンドボックス」（フリーモード）では延々とプレイし続けることができますしね。このタイプのSLGが好きかどうかで印象は異なるとは思いますが、難易度選択も含め、自由度はかなり高いです。

ツヅライ：自分の場合、システムを把握したあとは、南国の雰囲気もマッチしてかなり楽しめましたよ。

レビュアーB班

レビュータイトル

- アラン ウェイク
- メトロ2033
- デススマイルズⅡX 魔界のメリークリスマス



リチョーよしみ

●年齢：23 ●出身地：東京都 ●性別：女
●好きなコントローラ：PS付属のデュアルショック

残念ながら、ゲーム機本体に付属しているコントローラと連射機能つきのスーファミコントローラしか使ったことがない私ですが、あえて愛着のあるものを挙げるとするならば、一番長くお付き合いしたPSのコントローラでしょうか。隙間に詰まったゴミを爪楊枝でホジホジして一日を過ごしたあの頃を思い出します。



ユート

●年齢：25 ●出身地：大阪府 ●性別：♂
●好きなコントローラ：セガサターン付属のコントローラ

今月はiPodが壊れたオイラです。買い換えて今回はiPod nanoにしてみたけど、今更ながら小ささに感動中。ではお題。オイラが好きなのはセガサターンのコントローラかな。発売当時はサターン派で、ずっと欲しいって言ってたらサンタがプレゼントしてくれたという思い出が。サタンクロウズじゃないからな（笑）。

アラン ウェイク

Xbox 360
●マイクロソフト
●A・AVG ●¥7,140（税込）
（記事はP.190）
5/27発売



◀小さな街、ワシントン州ブライトフォールズで、主人公の小説家が悪夢に巻き込まれる。

リチョーよしみ 95 クリア▶× プレイ時間▶6時間

良質なサイコスリラー＆ホラー

夜道の暗さに始終ビクビクしながらプレイしましたが、目的地の方向が常に表示されているので、道に迷うことはありませんでした。道中で拾える小説の原稿の断片は、いくつものストーリーが並行的に記されていて一見ワケがわかりませんが、主人公が遭遇する状況とリンクしているため、先へ進んでいくにつれて徐々に意味が通じてきます。分断された情報をもとにストーリーの真相を予測していく感覚は、実際にサイコスリラー小説を読んでいるようでした。プレイ時間の関係上、真相にたどり着くことはできませんでしたが、ぜひクリアまでプレイしたいと思わせてくれる作品です。フラッシュライトと銃を武器に戦う戦闘は、照準がオートで合うのでそれほど難しくありませんし、ゲーム全体が重い雰囲気でありつつも意外と爽快です。また、ボタンをタイミングよく押せば回避も簡単にでき、戦闘せずに進められる点もGood！

ユート 90 クリア▶× プレイ時間▶6時間

暗闇が感じさせる恐怖こそ魅力

暗闇という世界に趣をおいているから全体的に画面が暗めではあるけど、「どこから何が出てくるかわからない」「少し先には何かが潜んでいるかも……」といった、暗闇独特の不安感や恐怖感がうまく演出されていると思う。どこからか聞こえてくる敵の声や吐息も、プレイヤーをドキドキさせるのに一役買っていていい感じ。章ごとに挿入されるオープニングとエンディングでは、海外ドラマを観ているような感覚が味わえるし、話の先がすごく気になるストーリー展開も、プレイヤーを物語のなかにグイグイ引き込む魅力を持っている。ストーリー本編とは関係ないけど、テレビから流れる番組も不思議な世界観を持っていて一見の価値アリ！ 敵に光を当てて闇のバリアを消してから攻撃するシステムは、少し面倒ではあるけど不満というほどではなし。ストーリー・演出・システムすべてが一定水準以上に感じられる良作。これは買い！

メトロ2033

Xbox 360
●スパイク
●STG ●¥7,140（税込）
（記事はP.211）
発売中（5/13発売）



◀ロシアで大ヒットした小説を原作にしたFPS。核戦争後の未来のロシアは地下鉄が拠点!?

リチョーよしみ 85 クリア▶× プレイ時間▶8時間

荒廃した未来の世界を体験？

核戦争後、人々が地下鉄の構内でひっそりと暮らすようになったロシアが舞台のFPS。そのため、ゲーム中は基本的に薄暗い地下鉄の線路や地上の廃墟のなかを進んでいきます。ランプで照らされた町の雰囲気は、荒廃した未来という設定を感じさせてくれますし、まわりが暗いぶん、町で聞こえる人々の会話など、音声での情報量が多め。その場に居合わせている感覚を味わえます。また、戦闘中は足音や息遣いを聞くことで敵が近づいてくるのがわかり、その臨場感と恐怖感はかなりのもの。ただ、戦闘自体はかなり難しい！ 難易度イージーでプレイしたものの、死んだ際に特にヒントが出るわけでもないので、ちょっと進んでは死に、さらに少し進んでは死に、というのを繰り返すことになりました。しかし、小説が原作なだけあって、ストーリーはかなりの密度。プレイを続けるモチベーションは何度死んでも持続しました。

ユート 70 クリア▶× プレイ時間▶6時間

正直、お手上げだ……

FPS初心者の視点ではあるけど、とにかく難易度が高い。ミュータントに集団で襲われて死亡、どこに行けばいいのかわからずウロウロしてるうちにガスマスクのフィルターがなくなり窒息死、アクションを失敗して汚染された水に浸かって死亡、などなど。単純にオイラがヘタなだけかもだけど、とにかく難しい。死亡したらチェックポイントから再開になるんだけど、弾薬やフィルター、回復アイテムの所持数がチェックポイント到達時のままなのもつらかったなぁ。弾薬も回復アイテムもほとんどない状態でチェックポイントに到達→その状態のまま進まなければならない、とか。道中にアイテムが落ちてたりするけど、探す間もなくフィルターがなくなったし。ストーリー展開は骨太で、引き込まれる部分がかなりあるんだけど……。死にまくって覚えるタイプのFPSに慣れてる人にはいいけど、FPS初心者にはオススメしにくい。

デススマイルズⅡX 魔界のメリークリスマス

Xbox 360
●ケイブ
●STG ●¥7,140（税込）
（記事はP.206）
5/27発売



◀アーケード版から新たに生まれ変わった『デススマⅡX』。ハチャメチャなEXステージに注目。

リチョーよしみ 90 クリア▶○ プレイ時間▶6時間

初心者でも避けられる！

自機の攻撃範囲は広くて爽快ですし、敵の弾を避けることもそれほど困難ではないので、STGはあまりプレイしない私でも、自分で楽しみ方を見つけていけました。間違いなく初心者にもオススメできますね。テンションメーターで難易度が変化する「アレンジ」モードでは、画面が弾幕で埋まって敵キャラがほとんど見えない状態になりますが、そのなかで何とか自機の位置を確保していくのもまた楽しい。弾をかわすための素早い操作をあまり必要としないので、2人プレイでまったり遊ぶのにもいいですね。また、2人プレイの際には、ステージの合間の会話デモの内容が変化するなど、シューティング以外の部分にも手が行き届いているのは嬉しいです。ただ、キャラクターがストーリーとは直接関係のない、開発や攻略に関する話をするなど、内輪向けなネタもところどころ含まれており、やや白けてしまう場面もありました。

ユート 90 クリア▶○ プレイ時間▶6時間

世界観だけでなくシステムにも注目

四方八方から出現する敵を、左右に撃ち分けたショットで撃破していくのが楽しい。『ⅡX』で追加された2つの新モードも、アーケードとは違うプレイ感が得られて◎。「Xbox 360」モードで結界反応弾をためてから結界を閉じると、大量の得点アイテムが画面中に出現する。これがまたド派手でとても気持ちいい！ 一方の「アレンジ」モードでは使い魔をブン回して敵の弾を得点アイテムに変えたり、敵をロックオンして一掃できるのが最高！ 6人のプレイヤーキャラはそれぞれ特徴は違うけど、どのキャラもおもしろいので外見で選ぶのもいいと思う。ゴシック風に彩られた世界観がゴスロリとかが好きなオイラにはたまらない！ 音楽も世界観にマッチしてるし、ちょっとしたおふざけが感じられるステージがあるのもいいね。Level.1は前作よりも簡単になった気がするけどSTG初心者やゴス系好きは買って損ナシ！

おしょうのココが知りたい！

■アラン ウェイク

おしょう：今号のB班イチオシの1本。どのへんがポイントなんでしょう？

ユート：1つは、アクション性が高いけど誰でもプレイしやすい難易度ですかね。これまでプレイした海外ゲームのなかでは抜群にプレイしやすい作品だと思います。画面左上にレーダーがあって目的地もわかりやすいです。

リチョー：あとはなんといってもストーリーのおもしろさ！ 小説家を主人公にした、現実と虚構が入り交じる展開はかなりの見どころです。難易度的にもノーマルで問題なくプレイできますし、これはぜひプレイしてほしい！

おしょう：うむ、個人的にもこの設定と雰囲気は気になる…。

■メトロ2033

ユート：自分としてはかなりの難易度を感じた作品ですね。FPSながら、ステルス的な動きも必要かもしれません。

リチョー：物語設定的な意味でもアイテムの数に限りがありますし、敵も強めです。ただ、核戦争後の未来を描いた世界観は非常におもしろいですね。

おしょう：ストーリー的な牽引力はかなりありそうね。

リチョー：無目的に敵を倒すのではなく、場面場面でやるべきことが明確で、プレイすると先の展開がかなり気になります。そのへんは小説が原作ならではの部分ですかね。

■デススマイルズⅡX 魔界のメリークリスマス

おしょう：2人とも共通の感想としては、初心者でも楽しめるSTGってとこかな？

ユート：世界観も含め、硬派なイメージのSTGではないですね。入門編としてはかなりイイと思います。

リチョー：私の場合、いきなりプレイしてサクサクと楽しめたSTGは初めてかも。

ユート：一方、STGファンにとっては得点アイテムを活用したスコアアタックがやり込み要素になりそうな感じです。

New Soft Schedule

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、発売日、価格、ジャンルなどに変更があったものです。価格はすべて税込です。
※今号の掲載タイトルは、右にページ数を記載してあります。ソフト名の頭にある丸囲みの数字は、P.146の読者アンケート記入の際にご使用ください。

ニンテンドーDS

5月発売予定のソフト

1	27日	くにおくんの超熱血!サッカーリーグぷらす ワールド・ハイパー・カップ編	アークシステムワークス	¥4179/SPG	
2	27日	マミートークDS	インテリジェントデザイン	¥5040/ETC	
3	27日	世界の果てまでイッテQ! 珍獣ハンターイモトの大冒険	カムイ	¥5040/ETC	
4	27日	夢色パティシエール マイスイーツ☆クッキング	KONAMI	¥5250/ETC	
5	27日	G.Gシリーズコレクション+	ジェンタープライズ	¥5040/ETC	
6	27日	サカつくDS ワールドチャレンジ2010	セガ	¥5500/SLG	
7	27日	スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL	バンダイナムコゲームス	¥6090/S・RPG	182
8	27日	メダロットDS カブトバージョン	ロケットカンパニー	¥5040/RPG	
9	27日	メダロットDS クワガタバージョン	ロケットカンパニー	¥5040/RPG	

6月発売予定のソフト

10	3日	必勝パチスロ★パチスロ攻略シリーズDS Vol.5 新世紀エヴァンゲリオン ～魂の軌跡～	ディースリー・パブリッシャー	¥5460/SLG	
11	3日	怪談レストラン 裏メニュー100選	バンダイナムコゲームス	¥4242/AVG	209
12	10日	ロックマン ゼロ コレクション	カプコン	¥4190/ACT	212
13	17日	青ドンDS 花火の極&花火の匠	コムシード	¥5040/SLG	
14	17日	ローラーエンジェルス ～パシャッと大作戦～	スターフィッシュ・エスディ	¥5040/ACT	
15	17日	こちら葛飾区亀有公園前派出所 勝てば天国! 負ければ地獄! 両津流 一攫千金大作戦!	バンダイナムコゲームス	¥5040/ETC	
16	17日	たまごっちのピチピチおみせっち	バンダイナムコゲームス	¥5040/ETC	
17	24日	ゴースト トリック	カプコン	¥5040/AVG	208
18	24日	ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story	KONAMI	¥5250/SLG	
19	24日	ラブプラス+	KONAMI	¥4800/ETC	178
20	24日	ラブプラス+"マナカデラックス"	KONAMI	価格未定/ETC	178
21	24日	ラブプラス+"リンコデラックス"	KONAMI	価格未定/ETC	178
22	24日	ラブプラス+"ネネデラックス"	KONAMI	価格未定/ETC	178

7月発売予定のソフト

23	1日	エルミナージュII DS Remix ～双生の女神と運命の大地～	スターフィッシュ・エスディ	¥5040/RPG	
24	1日	太鼓の達人DS ドロロン!ヨーカイ大決戦!!	バンダイナムコゲームス	¥5040/ACT	
25	1日	デジモンストーリー ロストエボリューション	バンダイナムコゲームス	¥5040/RPG	
26	1日	イナズマイレブン3 世界への挑戦!! スパーク	レベルファイブ	¥4980/RPG	
27	1日	イナズマイレブン3 世界への挑戦!! ボンバー	レベルファイブ	¥4980/RPG	
28	8日	トイ・ストーリー3	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ	¥5040/A・AVG	
29	8日	牧場物語 ふたごの村	マーベラスエンターテイメント	¥5040/SLG	211
30	15日	世界樹の迷宮 アトラス・ベストコレクション	アトラス	¥2940/RPG	
31	15日	世界樹の迷宮II 諸王の聖杯 アトラス・ベストコレクション	アトラス	¥2940/RPG	
32	15日	メタルファイト ベイブレード 爆神スサノオ襲来!	ハドソン	¥5229/RPG	
33	15日	踊る大捜査線 THE GAME 潜水艦に潜入せよ!	バンダイナムコゲームス	¥5229/AVG	
34	22日	山手線命名100周年記念 電車でGO! 特別編 復活!昭和の山手線	スクウェア・エニックス	¥5480/SLG	210
35	22日	TVアニメ FAIRY TAIL(フェアリーテイル) 激闘!魔導士決戦	ハドソン	¥5229/ACT	
36	22日	家庭教師ヒットマン REBORN! DS フレイムランブルXX 超決戦! 真6弔花	タカラトミー	¥5040/ACT	
37	22日	クイズ!ヘキサゴンII	バンダイナムコゲームス	¥5040/ACT	213
38	22日	ちびまる子ちゃんDS まるちゃんのまち Welcome Price 2800	バンダイナムコゲームス	¥2940/ETC	
39	29日	好きです鈴木くん!! 4人の鈴木くん	アイディアファクトリー	¥5040/AVG	
40	29日	好きです鈴木くん!! 4人の鈴木くん 限定版	アイディアファクトリー	¥6090/AVG	
41	29日	メタルマックス3	角川ゲームス	¥6090/RPG	
42	29日	Let's! まんが家DS Style	コロムビアミュージックエンタテインメント	¥5040/AVG	
43	29日	Wizardry(ウィザードリィ) ～忘却の遺産～	ジェンタープライズ	¥5229/RPG(※1)	
44	29日	仮面ライダーバトル ガンバライド カードバトル大戦	バンダイナムコゲームス	¥5040/ETC	213
45	29日	忍たま乱太郎 学年対抗戦パズル!の段	ラッセル	¥5754/PZG	
46	29日	忍たま乱太郎 学年対抗戦パズル!の段 限定版	ラッセル	¥7854/PZG	

8月発売予定のソフト

47	5日	まめゴマ3 ～かわいいがいっぱい～	コロムビアミュージックエンタテインメント	¥5040/SLG	
48	5日	テトリスパーティープレミアム	ハドソン	¥3990/PZG	
49	5日	ハートキャッチプリキュア! おしゃれコレクション	バンダイナムコゲームス	¥5040/ETC	213
50	5日	バトルスピリッツ デジタルスターター	バンダイナムコゲームス	価格未定/RPG	
51	19日	リルぷりっDS ひめチェン!アップルピンク	セガ	¥5040/AVG	

夏発売予定のソフト

52	夏	「超」怖い話DS 青の章	アルケミスト	¥5040/AVG	
53	夏	ケシカスくん バトルカスティバル	KONAMI	価格未定/ACT	
54	夏	本気で学ぶ LECで合格る DS行政書士	スクウェア・エニックス	価格未定/ETC	
55	夏	東京トワイライトバスターズ ～禁断の生贄帝都地獄変～	スターフィッシュ・エスディ	¥5040/AVG	

秋発売予定のソフト

56	秋	ポケットモンスター ブラック	発売:(株)ポケモン 販売:任天堂	価格未定/RPG	
57	秋	ポケットモンスター ホワイト	発売:(株)ポケモン 販売:任天堂	価格未定/RPG	
58	秋	二ノ国	レベルファイブ	価格未定/RPG	
59	秋	レイトン教授と奇跡の仮面	レベルファイブ	価格未定/AVG	

2010年発売予定のソフト

60	2010年	大神伝 ～小さき太陽～	カプコン	価格未定/A・AVG	
61	2010年	デトロイト・メタル・シティDS～デス・シャウト～	ディースリー・パブリッシャー	¥5040/ETC	
62	2010年	ペ・ヨンジュンと学ぶ韓国語DS テスト編	ディースリー・パブリッシャー	¥5040/ETC	
63	2010年	ペ・ヨンジュンと学ぶ韓国語DS デート編	ディースリー・パブリッシャー	¥5040/ETC	
64	2010年	Solarobo ソラロボ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/A・RPG	114
65	2010年	ファンタジーライフ	レベルファイブ	価格未定/RPG	
66	2010年	ミステリールーム	レベルファイブ	価格未定/AVG	

2011年発売予定のソフト

67	2011年	ようこそ イルカパークへ	スターフィッシュ・エスディ	¥5040/ETC	

発売日未定のソフト

68	発売日未定	アクションゲーム(仮)	アルファ・ユニット	価格未定/ACT	
69	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定/ACT	
70	発売日未定	GT-D -Racing-(仮)	エム・ティー・オー	価格未定/RCG	
71	発売日未定	ゲットアンプドDS	サイバーステップ	価格未定/FTG	
72	発売日未定	びっくり! どっきり! 魔法のペン	GAE	¥3990/AVG	
73	発売日未定	へんしんマジカルドール	GAE	¥3990/AVG	
74	発売日未定	だっこして!チンパンジー	スターフィッシュ・エスディ	¥5040/ETC	
75	発売日未定	プロフェッショナルレスリング(仮)	スパイク	価格未定/SPG	
76	発売日未定	アクションゲーム(仮)	ナウプロダクション	価格未定/ACT	
77	発売日未定	黄金の太陽DS	任天堂	価格未定/ACT	
78	発売日未定	ファミコンウォーズ DS2(仮)	任天堂	価格未定/SLG	
79	発売日未定	出撃!アクロナイツ	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
80	発売日未定	東京魔人學園帝戦帖	マーベラスエンターテイメント	価格未定/SLG	

Wii

5月発売予定のソフト

81	27日	スーパーマリオギャラクシー2	任天堂	¥5800/ACT	244
82	27日	レッドスティール2	ユービーアイソフト	¥6090/ACT	
83	27日	レッドスティール2(Wiiモーションプラス同梱版)	ユービーアイソフト	¥7140/ACT	

6月発売予定のソフト

84	10日	ゼノブレイド	任天堂	¥6800/RPG	168
85	10日	カラオケJOYSOUND Wii 演歌・歌謡曲編	ハドソン	¥7140/ETC	
86	10日	カラオケJOYSOUND Wii デュエット曲編	ハドソン	¥8190/ETC	
87	17日	HOSPITAL. 6人の医師	アトラス	¥6980/AVG	
88	17日	化石モンスター スペクトロブス	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ	¥7140/A・RPG	
89	24日	SDガンダム ガシャポンウォーズ	バンダイナムコゲームス	¥3990/SLG	180
90	24日	SDガンダム ガシャポンウォーズ クラシックコントローラPRO(クロ)パック	バンダイナムコゲームス	¥5775/SLG	180
91	24日	トゥインクル クイーン	マイルストーン	¥6090/FTG	

7月発売予定のソフト

92	15日	ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー	スクウェア・エニックス	¥6090/ETC	
93	15日	ウィーチア ダンシングスピリッツ!	バンダイナムコゲームス	¥6090/ACT	
94	22日	影の塔	ハドソン	¥6090/ACT	
95	29日	戦国BASARA3	カプコン	¥5990/ACT	176

8月発売予定のソフト

96	5日	テトリスパーティープレミアム	ハドソン	¥3990/PZG	

夏発売予定のソフト

97	夏	ぶっ飛びヒーロー クラッシュマン	タカラトミー	¥5040/ACT	
98	夏	METROID Other M(メトロイド アザーエム)	任天堂	価格未定/ACT	

2010年発売予定のソフト

99	2010年	THE LAST STORY(ラストストーリー)	任天堂	価格未定/RPG	201
100	2010年	お笑いパーティーゲーム100 バクショー!!(仮)	ハドソン	価格未定/未定	
101	2010年	DECA SPORTA 3(デカスポルタ3)(仮)	ハドソン	価格未定/SPG	

発売日未定のソフト

102	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定/ACT	
103	発売日未定	癒し系キャラクターアクションゲーム(仮)	エム・ティー・オー	価格未定/ACT	
104	発売日未定	サンエックスオールスター for Wii(仮)	エム・ティー・オー	価格未定/未定	
105	発売日未定	新規アクションアドベンチャーゲーム2(仮)	KONAMI	価格未定/A・AVG	
106	発売日未定	ロールプレイングゲーム(仮)	KONAMI	価格未定/RPG	
107	発売日未定	プリンセスカンパニー(仮)	スターフィッシュ・エスディ	価格未定/未定	
108	発売日未定	Wii Party	任天堂	価格未定/TBL	
109	発売日未定	コズミックウォーカー(仮)	任天堂	価格未定/A・AVG	
110	発売日未定	スパーン スマッシャー(仮)	任天堂	価格未定/ACT	
111	発売日未定	The Legend of Zelda(仮)	任天堂	価格未定/A・AVG	
112	発売日未定	100語でスタート! 英会話(仮)	任天堂	価格未定/ETC	

ジャンルの表記　ACT:アクション　FTG:対戦格闘　STG:シューティング　SLG:シミュレーション　RPG:ロールプレイング　A・RPG:アクション・ロールプレイング　S・RPG:シミュレーション・ロールプレイング　RCG:レース　PZG:パズル　SPG:スポーツ　AVG:アドベンチャー　A・AVG:アクション・アドベンチャー　TBL:テーブル　ETC:その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
113	発売日未定	星のカービィ(仮)	任天堂	価格未定/ACT	
114	発売日未定	ラインアタックヒーローズ(仮)	任天堂	価格未定/ACT	
115	発売日未定	アクションゲーム(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
116	発売日未定	ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル	マーベラスエンターテイメント	価格未定/ACT	

PlayStation Portable

5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
117	27日	ブレイズ・ユニオン	アトラス	¥6279/S・RPG	150・244
118	27日	ブレイズ・ユニオン (DL版)	アトラス	¥4980/S・RPG	150・244
119	27日	シークレットゲーム PORTABLE	イエティ	¥6090/AVG	
120	27日	ソ・ラ・ノ・ヲ・ト 乙女ノ五重奏(クインテット)	コンパイルハート	¥5040/AVG	
121	27日	ソ・ラ・ノ・ヲ・ト 乙女ノ五重奏(クインテット) 限定版	コンパイルハート	¥7140/AVG	
122	27日	Spike The Best Midnight Club:L.A. Remix	スパイク	¥2940/RCG	
123	27日	ヴァルハラナイツ2 バトルスタンス Best Collection	マーベラスエンターテイメント	¥2940/AVG	
124	27日	ファイトー一発!充電ちゃん!!CC	ラッセル	¥6279/AVG	
125	27日	ファイトー一発!充電ちゃん!! CC 限定版「愛情一本!」セット	ラッセル	¥9429/AVG	

6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
126	3日	グローランサー アトラス・ベストコレクション	アトラス	¥2940/RPG	
127	3日	ペルソナ アトラス・ベストコレクション	アトラス	¥2940/RPG	
128	3日	FAIRY TAIL PORTABLE GUILD (フェアリーテイル ポータブルギルド)	KONAMI	¥5250/ACT	
129	3日	BLEACH ~ヒート・ザ・ソウル6~ PSP the Best	SCE	¥2800/ACT	
130	3日	タカラトミー・ザ・ベスト ファンタジーゴルフ パンヤ ポータブル	タカラトミー	¥2940/SPG	
131	3日	必勝パチスロ★パチスロ攻略シリーズPortable Vol.1 新世紀エヴァンゲリオン ~魂の軌跡~	ディースリー・パブリッシャー	¥6090/SLG	
132	3日	ガンダムバトルユニバース PSP the Best	バンダイナムコゲームス	¥2800/ACT	
133	3日	機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V PSP the Best	バンダイナムコゲームス	¥2800/SLG	
134	3日	機動戦士ガンダムSEED 連合vs. Z.A.F.T. PORTABLE PSP the Best	バンダイナムコゲームス	¥2800/ACT	
135	3日	CLANNAD 光見守る坂道で 上巻	プロトタイプ	¥3780/AVG	
136	10日	ワンド オブ フォーチュン ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040/AVG	
137	10日	ワンド オブ フォーチュン ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	
138	24日	D.C. Girls Symphony Pocket ~ダ・カーポ~ ガールズシンフォニー ポケット	アイディアファクトリー	¥6090/AVG	
139	24日	D.C. Girls Symphony Pocket ~ダ・カーポ~ ガールズシンフォニー ポケット 初回限定版	アイディアファクトリー	¥8190/AVG	
140	24日	SNK ARCADE CLASSICS Vol.1 SNKベストコレクション	SNKプレイモア	¥2079/ETC	
141	24日	THE KING OF FIGHTERS PORTABLE '94~'98 Chapter of Orochi	SNKプレイモア	¥5040/FTG	209
142	24日	アーミー オブ ツー:The 40th Day ポータブル	エレクトロニック・アーツ	¥3990/ACT	
143	24日	ナルキッソス ~もしも明日があるなら~ Portable	角川書店	¥5040/AVG	125
144	24日	ナルキッソス ~もしも明日があるなら~ Portable DXパック	角川書店	¥6090/AVG	125
145	24日	R.U.R.U.R -Petit Prince-	グリーンウッド	¥6090/AVG	
146	24日	初音ミク -Project DIVA- お買い得版	セガ	¥3300/ACT	
147	24日	初音ミク -Project DIVA- でっかいお買い得版	セガ	¥3900/ACT	
148	24日	ぼくのなつやすみポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密!	SCE	¥4980/AVG	
149	24日	ぼくのなつやすみポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密! (DL版)	SCE	¥3900/AVG(※2)	
150	24日	Starry☆Sky ~in Spring~ Portable	honeybee	¥3129/AVG	
151	24日	Starry☆Sky ~in Spring~ Portable 初回限定版	honeybee	¥5040/AVG	
152	24日	CHAOS;HEAD NOAH	5pb.	¥6090/AVG	124
153	24日	CHAOS;HEAD NOAH 限定版	5pb.	¥8190/AVG	124
154	24日	うたの☆プリンスさまっ♪	ブロッコリー	¥5040/AVG	
155	24日	うたの☆プリンスさまっ♪ 限定版「シャイニングBOX」	ブロッコリー	¥7140/AVG	
156	24日	CLANNAD 光見守る坂道で 下巻	プロトタイプ	¥3780/AVG	
157	24日	プリンス・オブ・ペルシャ 忘却の砂	ユービーアイソフト	¥5229/ACT	202
158	6月	大戦略パーフェクト ~戦場の覇者~	システムソフト・アルファー	¥6090/SLG	209

7月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
159	1日	華ヤカ哉、我ガ一族	アイディアファクトリー	¥6090/AVG	
160	1日	華ヤカ哉、我ガ一族 限定版	アイディアファクトリー	¥8190/AVG	
161	1日	大都技研公式パチスロシミュレーター 押忍!操・鵬伝説 PORTABLE	パオン	¥6090/SLG	
162	1日	大都技研公式パチスロシミュレーター 押忍!操・鵬伝説 PORTABLE (DL版)	パオン	¥4800/SLG(※2)	
163	15日	LAST RANKER(ラストランカー)	カプコン	¥5990/RPG	156
164	15日	実況パワフルプロ野球2010	KONAMI	¥5250/SPG	200
165	15日	武装神姫 バトルマスターズ	KONAMI	¥5800/ACT	
166	15日	武装神姫 バトルマスターズ (DL版)	KONAMI	¥4800/ACT(※2)	
167	15日	ハローキティといっしょ! ブロックラッシュ123!!	ドラス	¥4410/PZG	
168	15日	桃太郎電鉄タッグマッチ 友情・努力・勝利の巻!	ハドソン	¥5460/TBL	211
169	15日	NARUTO-ナルト-疾風伝 キズナドライブ	バンダイナムコゲームス	¥5229/ACT	
170	22日	二世の契り(ニセノチギリ)	アイディアファクトリー	¥6090/AVG	
171	22日	二世の契り(ニセノチギリ) 限定版	アイディアファクトリー	価格未定/AVG	
172	22日	真・マスターオブモンスターズ Final EX ~無垢なる嘆き、天貢の災禍~	システムソフト・アルファー	¥6090/SLG	
173	22日	TRICK×LOGIC シーズン1	SCE	¥2980/AVG	
174	22日	TRICK×LOGIC シーズン1 (DL版)	SCE	¥2380/AVG(※2)	
175	22日	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	バンダイナムコゲームス	¥5229/ACT	184
176	22日	エースコンバットX2 ジョイントアサルト (DL版)	バンダイナムコゲームス	¥5230/ACT(※2)	184
177	22日	フェイト/エクストラ	マーベラスエンターテイメント	¥6279/RPG	205
178	22日	フェイト/エクストラ タイプムーンボックス	マーベラスエンターテイメント	¥10479/RPG	205
179	29日	恋する乙女と守護の楯 Portable	アルケミスト	¥5040/AVG	
180	29日	恋する乙女と守護の楯 Portable 限定版	アルケミスト	¥8379/AVG	
181	29日	ネオジオヒーローズ ~アルティメットシューティング~	SNKプレイモア	¥5040/STG	
182	29日	初音ミク -Project DIVA- 2nd	セガ	¥6090/ACT	
183	29日	初音ミク -Project DIVA- 2nd (DL版)	セガ	価格未定/ACT(※2)	
184	29日	初音ミク -Project DIVA- 2nd いっぱいパック	セガ	¥26980/ACT	
185	29日	セカンドノベル ~彼女の夏、15分の記憶~	日本一ソフトウェア	¥5229/AVG	122
186	29日	セカンドノベル ~彼女の夏、15分の記憶~ (DL版)	日本一ソフトウェア	¥4000/AVG(※2)	122
187	29日	イース vs. 空の軌跡 オルタナティブ・サーガ	日本ファルコム	¥6090/ACT	213
188	29日	イース vs. 空の軌跡 オルタナティブ・サーガ 限定ドラマCD同梱版	日本ファルコム	¥7980/ACT	213
189	29日	花帰葬	プロトタイプ	¥4830/AVG	
190	29日	GA -芸術科アートデザインクラス- Slapstick WONDER LAND	ラッセル	¥6279/AVG	
191	29日	GA -芸術科アートデザインクラス- Slapstick WONDER LAND 限定版	ラッセル	¥9429/AVG	
192	7月	S.Y.K ~新説西遊記~ ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040/AVG	
193	7月	S.Y.K ~新説西遊記~ ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	
194	7月	パチパラポータブル ~桜~	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥5040/SLG	
195	7月	パチパラポータブル ~桜~ (DL版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥3800/SLG(※2)	

8月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
196	5日	STORM LOVER(ストームラバー)	ディースリー・パブリッシャー	¥6090/AVG	
197	5日	コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー	5pb.	¥6090/AVG	
198	5日	コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー 限定版	5pb.	¥8190/AVG	
199	12日	アイドル雀士 スーチーパイIV ぽ~たぶる	サイバーフロント	¥5040/TBL	
200	12日	アイドル雀士 スーチーパイIV ぽ~たぶる 限定版	サイバーフロント	¥7140/TBL	
201	12日	家族計画	サイバーフロント	¥5040/AVG	
202	12日	家族計画 限定版	サイバーフロント	¥7140/AVG	
203	26日	薄桜鬼 随想録 ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040/AVG	
204	26日	薄桜鬼 随想録 ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	
205	26日	さくらさくら -HARU URARA-	GNソフトウェア	¥6090/AVG	
206	26日	さくらさくら -HARU URARA- 限定版	GNソフトウェア	¥8190/AVG	
207	8月	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	カプコン	価格未定/ETC	48

夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
208	夏	ジカンデファンタジア	アイディアファクトリー	¥5040/A・RPG	
209	夏	デュラララ!! 3way standoff	アスキー・メディアワークス	価格未定/AVG	
210	夏	真・恋姫†夢想 ~乙女繚乱☆三国志演義~ 魏編	イエティ	¥6825/AVG	
211	夏	真・恋姫†夢想 ~乙女繚乱☆三国志演義~ 呉編	イエティ	¥6825/AVG	
212	夏	真・恋姫†夢想 ~乙女繚乱☆三国志演義~ 蜀編	イエティ	¥6825/AVG	
213	夏	ぶっ飛びヒーロー クラッシュマン	タカラトミー	¥3990/ACT	
214	夏	ホワイトブレス ~パーフェクトエディション~	GNソフトウェア	¥6090/AVG	
215	夏	ホワイトブレス ~パーフェクトエディション~ 限定版	GNソフトウェア	¥8190/AVG	
216	夏	ModNation(モッドネーション) 無限のカート王国 ポータブル	SCE	¥4980/RCG	
217	夏	ModNation(モッドネーション) 無限のカート王国 ポータブル (DL版)	SCE	¥3800/RCG(※2)	
218	夏	ドラゴンボール タッグ バーサス	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
219	夏	つよきす 2学期 Portable	レヴォリューション	価格未定/AVG	

9月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
220	9日	ティンクル☆くるせいだーす GoGo!	アスキー・メディアワークス	¥6090/AVG	
221	9日	ティンクル☆くるせいだーす GoGo! 豪華版	アスキー・メディアワークス	¥9240/AVG	
222	9日	ティンクル☆くるせいだーす GoGo! 豪華限定版	アスキー・メディアワークス	¥10290/AVG	
223	16日	TRICK×LOGIC シーズン2	SCE	¥2980/AVG	
224	22日	クロヒョウ 龍が如く新章	セガ	¥6279/ACT	209
225	22日	クロヒョウ 龍が如く新章 (DL版)	セガ	¥5600/ACT(※2)	209
226	30日	Starry☆Sky ~in Summer~ Portable	honeybee	価格未定/AVG	
227	30日	Starry☆Sky ~in Summer~ Portable 限定版	honeybee	価格未定/AVG	

10月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
228	28日	D.C.I&II P.S.P. ~ダ・カーポ I&II~ プラスシチュエーション ポータブル	角川書店	¥8190/AVG	125
229	28日	D.C.I&II P.S.P. ~ダ・カーポ I&II~ プラスシチュエーション ポータブル DXパック	角川書店	¥9999/AVG	125

12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
230	22日	Starry☆Sky ~in Autumn~ Portable	honeybee	価格未定/AVG	
231	22日	Starry☆Sky ~in Autumn~ Portable 限定版	honeybee	価格未定/AVG	

年末発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
232	2010年末	モンスターハンターポータブル 3rd	カプコン	価格未定/ACT	

冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
233	冬	探偵オペラ ミルキィホームズ	ブシロード	価格未定/AVG	

2010年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
234	2010年	学園ヘタリア Portable	アイディアファクトリー	価格未定/AVG	
235	2010年	サムライスピリッツ 六番勝負	SNKプレイモア	価格未定/FTG	
236	2010年	FORTUNE ARTERIAL 伊織の野望	角川書店	価格未定/未定	
237	2010年	オレは少女漫画家	Giza10	価格未定/AVG	
238	2010年	BLEACH ~ヒート・ザ・ソウル7~	SCE	価格未定/FTG	
239	2010年	英雄伝説 零の軌跡	日本ファルコム	価格未定/RPG	211
240	2010年	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX(クロス)	バンダイナムコゲームス	価格未定/RPG	164
241	2010年	ダンボール戦機	レベルファイブ	価格未定/RPG	

2011年3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
242	24日	Starry☆Sky ~in Winter~ Portable	honeybee	価格未定/AVG	
243	24日	Starry☆Sky ~in Winter~ Portable 限定版	honeybee	価格未定/AVG	

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
244	発売日未定	星の降る刻 ポータブル	アイディアファクトリー	価格未定/AVG	
245	発売日未定	雅恋 ~MIYAKO~	アイディアファクトリー	価格未定/AVG	
246	発売日未定	恋愛番長 命短し、恋せよ乙女! Love is Power!!!(仮)	アイディアファクトリー	価格未定/未定	
247	発売日未定	日常(仮)	角川書店	価格未定/AVG	
248	発売日未定	ランドストーカー	クライマックス	価格未定/RPG	
249	発売日未定	The 3rd Birthday	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	
250	発売日未定	ファイナルファンタジー アギトXIII	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	
251	発売日未定	アクションゲーム	タカラトミー	価格未定/ACT	

※1:"Amazon.co.jp" 専売タイトルです。　※2:"PlayStation Store" 配信タイトルです。

252	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定／S・RPG	
253	発売日未定	学園ヘブンおかわりっ!	プロトタイプ	価格未定／AVG	
254	発売日未定	神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール	プロトタイプ	価格未定／AVG	
255	発売日未定	プロジェクトケルベルス	マイルストーン	価格未定／FTG	

PlayStation 3

5月発売予定のソフト

256	27日	Spike The Best Midnight Club:Los Angels	スパイク	¥2940／RCG	

6月発売予定のソフト

257	3日	塊魂TRIBUTE PlayStation3 the Best	バンダイナムコゲームス	¥2800／ACT	
258	3日	ガンダム無双2 PlayStation3 the Best	バンダイナムコゲームス	¥2800／ACT	
259	10日	ジャストコーズ2	スクウェア・エニックス	¥7980／ACT	58
260	10日	Saints Row 2 THQ Collection	THQジャパン	¥2940／ACT	
261	10日	グランド・セフト・オート:エピソード・フロム・リバティーシティ	Take Two Interactive Japan GK	¥6090／ACT	207
262	17日	薄桜鬼 巡想録	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
263	17日	薄桜鬼 巡想録 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	
264	17日	RACE DRIVER GRID Codemasters THE BEST	コードマスターズ	¥3990／RCG	
265	17日	CLASH OF THE TITANS:タイタンの戦い	バンダイナムコゲームス	¥7329／A・AVG	211
266	24日	WHITE ALBUM -綴られる冬の想い出-	アクアプラス	¥7140／AVG	125
267	24日	WHITE ALBUM -綴られる冬の想い出- 初回限定版	アクアプラス	¥9240／AVG	125
268	24日	トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～	ガスト	¥7140／RPG	160
269	24日	トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～ 限定版「プレミアムボックス」	ガスト	¥10290／RPG	
270	24日	プリンス・オブ・ペルシャ 忘却の砂	ユービーアイソフト	¥7329／ACT	202

7月発売予定のソフト

271	1日	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT (ブレイブルー コンティニュアムシフト)	アークシステムワークス	¥7140／FTG	
272	1日	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT (ブレイブルー コンティニュアムシフト) Limited Box	アークシステムワークス	¥9660／FTG	
273	8日	スパイク ザ ベスト トゥームレイダー:アンダーワールド	スパイク	¥2940／A・AVG	
274	8日	スパイク ザ ベスト レッドファクション:ゲリラ	スパイク	¥2940／ACT	
275	8日	白騎士物語 -光と闇の覚醒-	SCE	¥6980／RPG	211
276	8日	DEAD TO RIGHTS:RETRIBUTION (デッドトゥライツ:リトリビューション)	バンダイナムコゲームス	¥7329／ACT	
277	15日	剣と魔法と学園モノ。2G	アクワイア	¥5229／RPG	
278	15日	実況パワフルプロ野球2010	KONAMI	¥6980／SPG	200
279	15日	タイガー・ウッズ PGA TOUR 11(英語版)	エレクトロニック・アーツ	¥5040／SPG	
280	22日	ブラーレーサーズ	スクウェア・エニックス	¥7980／RCG	66
281	29日	戦国BASARA3	カプコン	¥6990／ACT	176
282	29日	超次元ゲイム ネプテューヌ	コンパイルハート	¥7329／RPG	
283	29日	超次元ゲイム ネプテューヌ 限定版	コンパイルハート	¥9429／RPG	

8月発売予定のソフト

284	19日	Another Century's Episode:R (アナザーセンチュリーズエピソード:R)	バンダイナムコゲームス	¥8379／ACT	186
285	26日	ケイン&リンチ2 ドッグ・デイズ	スクウェア・エニックス	¥7980／ACT	66

夏発売予定のソフト

286	夏	ModNation(モッドネーション) 無限のカート王国	SCE	¥5980／RCG	
287	夏	SPLIT SECOND -スプリットセカンド-	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ	¥7140／RCG	

9月発売予定のソフト

288	2日	デッドライジング2	カプコン	価格未定／ACT	

秋発売予定のソフト

289	秋	F1 2010	コードマスターズ	価格未定／RCG	
290	秋	NARUTO-ナルト-疾風伝 ナルティメットストーム2	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
291	秋	Fallout: New Vegas	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／RPG	193
292	秋	Brink	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／ACT	197

冬発売予定のソフト

293	冬	VANQUISH(ヴァンキッシュ)	セガ	価格未定／ACT	

2010年発売予定のソフト

294	2010年	El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON (エルシャダイ～アセンション オブ ザ メタトロン～)	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定／ACT	209
295	2010年	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー)	コーエーテクモゲームス	¥7980／STG	
296	2010年	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー) リミテッドエディション	コーエーテクモゲームス	¥9980／STG	
297	2010年	信長の野望 Online	コーエーテクモゲームス	価格未定／RPG	
298	2010年	キャッスルヴァニア ～ローズ オブ シャドウ～	KONAMI	価格未定／A・AVG	
299	2010年	シンギュラリティ	スクウェア・エニックス	¥7980／STG	66
300	2010年	ファイナルファンタジーXIV	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	250
301	2010年	フロントミッション エボルヴ	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT	
302	2010年	ドラゴンボール レイジングブラスト2	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
303	2010年	Majin(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
304	2010年	アーマード・コア 5	フロム・ソフトウェア	価格未定／ACT	

2011年春発売予定のソフト

305	春日	MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds	カプコン	価格未定／FTG	

発売日未定のソフト

306	発売日未定	Bipedal Movement Simulation	アートディンク	価格未定／SLG	
307	発売日未定	新作アクションゲーム	アイドス	価格未定／ACT	
308	発売日未定	アクション・アドベンチャー(仮)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定／A・AVG	
309	発売日未定	ポンコツ浪漫大活劇バンピートロット2	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定／A・AVG	
310	発売日未定	新時代劇アクション	アクワイア	価格未定／A・AVG	
311	発売日未定	プロ麻雀極FINAL(仮)	アテナ	価格未定／TBL	
312	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス	価格未定／未定	
313	発売日未定	ActiveDogs(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／SPG	
314	発売日未定	ダービースタリオン(仮)	エンターブレイン	価格未定／SLG	
315	発売日未定	新規ロールプレイングゲーム	ガスト	価格未定／RPG	
316	発売日未定	和風剣術シリーズ	元気	価格未定／ACT	
317	発売日未定	トリニティ ジルオール ゼロ	コーエーテクモゲームス	¥8190／A・RPG	
318	発売日未定	TROY無双	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT	
319	発売日未定	仁王	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT	
320	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定／ACT	
321	発売日未定	シミュレーションゲームA	サイバーフロント	価格未定／SLG	
322	発売日未定	シミュレーションゲームB	サイバーフロント	価格未定／SLG	
323	発売日未定	パズル・ゲーム	サイバーフロント	価格未定／PZG	
324	発売日未定	コミカル時代劇アクション	GAE	価格未定／ACT	
325	発売日未定	コミカル時代劇シミュレーション	GAE	価格未定／SLG	
326	発売日未定	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	
327	発売日未定	グランツーリスモ 5	SCE	価格未定／RCG	
328	発売日未定	人喰いの大鷲トリコ	SCE	価格未定／A・AVG	
329	発売日未定	AKARI プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定／SLG	
330	発売日未定	MASTER プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定／A・RPG	
331	発売日未定	ナグザットプラン(仮)	デジタル・ゲイン	価格未定／AVG	
332	発売日未定	スロッターマニアシリーズ(仮)	ドラス	価格未定／SLG	
333	発売日未定	新機軸アクションゲーム	ナウプロダクション	価格未定／ACT	
334	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定／RPG	
335	発売日未定	パチンコ実機シミュレーションシリーズ(仮)	ハックベリー	価格未定／SLG	
336	発売日未定	アクションRPG	ハドソン	価格未定／A・RPG	
337	発売日未定	ボンバーマン(仮)	ハドソン	価格未定／ACT	
338	発売日未定	煉獄 The end of the CENTURY	ハドソン	価格未定／A・RPG	
339	発売日未定	経営シミュレーション(仮)	ハムスター	価格未定／SLG	
340	発売日未定	アニメ連動プロジェクト(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定	
341	発売日未定	新RPG	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG	
342	発売日未定	新シューティングゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定／STG	
343	発売日未定	新スポーツゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定／SPG	
344	発売日未定	スーパーロボットシリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定	
345	発売日未定	CLANNAD	プロトタイプ	価格未定／AVG	
346	発売日未定	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／ACT	196
347	発売日未定	プロジェクト ディー	マイケルソフト	価格未定／RPG	
348	発売日未定	戦争SLG(仮)	マリオネット	価格未定／SLG	
349	発売日未定	麻雀王	童	価格未定／TBL	

PlayStation 2

5月発売予定のソフト

350	27日	十次元立方体サイファー ゲーム・オブ・サバイバル アーベル・ザ・ベスト	アーベル	¥2940／AVG	
351	27日	ミステリート 八十神かおるの事件ファイル アーベル・ザ・ベスト	アーベル	¥2940／AVG	
352	27日	デザート・キングダム	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
353	27日	デザート・キングダム 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	
354	27日	スズノネセブン! ～Rebirth knot～	アルケミスト	¥7140／AVG	
355	27日	スズノネセブン! ～Rebirth knot～ 恋の鐘鳴るスズノネBOX	アルケミスト	¥10290／AVG	
356	27日	ぱちんこ必殺仕事人III 祭バージョン パチってちょんまげ達人16	ハックベリー	¥6510／SLG	
357	27日	ストライクウィッチーズ あなたとできること A Little Peaceful Days	ラッセル	¥7140／AVG	
358	27日	ストライクウィッチーズ あなたとできること A Little Peaceful Days 限定版	ラッセル	¥9240／AVG	

6月発売予定のソフト

359	3日	ガンダム無双2 PlayStation2 the Best	バンダイナムコゲームス	¥2800／ACT	
360	3日	機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V PlayStation2 the Best	バンダイナムコゲームス	¥2800／SLG	
361	3日	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合VS.Z.A.F.T.II PLUS PlayStation2 the Best	バンダイナムコゲームス	¥2800／ACT	
362	24日	猛獣使いと王子様	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
363	24日	猛獣使いと王子様 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	
364	24日	花と乙女に祝福を ～春風の贈り物～	アルケミスト	¥7140／AVG	
365	24日	花と乙女に祝福を ～春風の贈り物～ 限定版	アルケミスト	¥10290／AVG	
366	24日	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002 アンリミテッド マッチ 闘激ver.	SNKプレイモア	¥2940／FTG	

7月発売予定のソフト

367	1日	スカーレッドライダーゼクス	レッド・エンタテインメント	¥7140／AVG	
368	1日	スカーレッドライダーゼクス 限定版	レッド・エンタテインメント	¥9240／AVG	
369	8日	スパイク ザ ベスト トゥームレイダー:アンダーワールド	スパイク	¥2940／A・AVG	
370	15日	タカラトミー ザ・ベスト EX人生ゲームII	タカラトミー	¥1980／TBL	
371	15日	タカラトミー ザ・ベスト NEW人生ゲーム	タカラトミー	¥1980／TBL	
372	22日	真・マスターオブモンスターズ Final EX ～無垢なる嘆き、天冥の災禍～	システムソフト・アルファー	¥7140／SLG	
373	29日	夏空のモノローグ	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
374	29日	夏空のモノローグ 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	

8月発売予定のソフト

375	8月	パンドラ ～君の名前を僕は知る～	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
376	8月	パンドラ ～君の名前を僕は知る～ 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	

9月発売予定のソフト

377	9月	薄桜鬼 黎明録	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
378	9月	薄桜鬼 黎明録 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	

発売日未定のソフト

379	発売日未定	裏切りは僕の名前を知っている(仮)	角川書店	価格未定／未定	
380	発売日未定	聖霊機ライブレードII	ウィンキーソフト	価格未定／未定	
381	発売日未定	楽園男子 -ビーストハーレム-	TAKUYO	価格未定／AVG	
382	発売日未定	神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール	プロトタイプ	価格未定／AVG	

Xbox 360

5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
383	27日	デススマイルズIIX 魔界のメリークリスマス	ケイブ	¥7140/STG	206・245
384	27日	デススマイルズIIX 魔界のメリークリスマス 初回限定版	ケイブ	¥9240/STG	206・245
385	27日	アラン ウェイク	マイクロソフト	¥7140/A・AVG	190・245
386	27日	アラン ウェイク リミテッド エディション	マイクロソフト	¥8190/A・AVG	190・245

6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
387	3日	ガンダム無双2(Xbox 360 プラチナコレクション)	バンダイナムコゲームス	¥3800/ACT	
388	3日	テイルズ オブ ヴェスペリア(Xbox 360 プラチナコレクション)	バンダイナムコゲームス	¥3990/RPG	
389	3日	W.L.O.世界恋愛機構	5pb.	¥7140/AVG	
390	3日	W.L.O.世界恋愛機構 初回限定版	5pb.	¥9240/AVG	
391	3日	Gears of War 2(Xbox 360 プラチナコレクション)	マイクロソフト	¥2940/ACT	
392	3日	ポップキャップ アーケード ~楽しさ、いっぱい。アクション&パズル 7 パック~	マイクロソフト	¥3990/PZG	
393	10日	ジャストコーズ2	スクウェア・エニックス	¥7980/ACT	58
394	10日	Saints Row 2(Xbox 360 プラチナコレクション)	THQジャパン	¥2940/ACT	
395	10日	グランド・セフト・オート エピソード・フロム・リバティーシティ	Take Two Interactive Japan GK	¥6090/ACT	207
396	17日	CLASH OF THE TITANS:タイタンの戦い	バンダイナムコゲームス	¥7329/A・AVG	211
397	24日	モンスターハンター フロンティア オンライン	カプコン	¥6090/ACT	172
398	24日	戦極姫2 ~葉隠の乙女、風雲に乗ず~	システムソフト・アルファー	¥8190/AVG	
399	24日	プリンス・オブ・ペルシャ 忘却の砂	ユービーアイソフト	¥7329/ACT	202

7月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
400	1日	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT(ブレイブルー コンティニュアム シフト)	アークシステムワークス	¥7140/FTG	
401	1日	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT(ブレイブルー コンティニュアム シフト) Limited Box	アークシステムワークス	¥9660/FTG	
402	8日	DEAD TO RIGHTS:RETRIBUTION(デッドトゥライツ:リトリビューション)	バンダイナムコゲームス	¥7329/ACT	
403	8日	ライオットアクト 2	マイクロソフト	¥7140/ACT	204
404	15日	タイガー・ウッズ PGA TOUR 11(英語版)	エレクトロニック・アーツ	¥5040/SPG	
405	22日	NINETY-NINE NIGHTS II	KONAMI	¥7140/ACT	
406	22日	ブラーレーサーズ	スクウェア・エニックス	¥7980/RCG	66
407	29日	アガレスト戦記ZERO Dawn of War	コンパイルハート	¥7140/RPG	
408	29日	ストライクウィッチーズ 白銀の翼	サイバーフロント	¥7329/STG	
409	29日	ストライクウィッチーズ 白銀の翼 限定版	サイバーフロント	¥11529/STG	
410	29日	スプリームコマンダー2	スクウェア・エニックス	¥7980/SLG	67
411	29日	メモリーズオフ ゆびきりの記憶	5pb.	¥7140/AVG	
412	29日	メモリーズオフ ゆびきりの記憶 初回限定版	5pb.	¥9765/AVG	

8月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
413	26日	ケイン&リンチ2 ドッグ・デイズ	スクウェア・エニックス	¥7980/ACT	66
414	8月	俺の嫁 ~あなただけの花嫁~	アイディアファクトリー	¥7329/AVG	

夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
415	夏	Phantom PHANTOM OF INFERNO	ニトロプラス	価格未定/AVG	203

9月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
416	2日	デッドライジング2	カプコン	価格未定/ACT	

秋発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
417	秋	F1 2010	コードマスターズ	価格未定/RCG	
418	秋	NARUTO-ナルト-疾風伝 ナルティメットストーム2	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
419	秋	Fallout: New Vegas	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定/RPG	193
420	秋	Brink	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定/ACT	197
421	秋	Halo: Reach	マイクロソフト	価格未定/STG	188
422	秋	Halo: Reach リミテッド エディション	マイクロソフト	価格未定/STG	188
423	秋	Halo: Reach レジェンダリー エディション	マイクロソフト	価格未定/STG	188

冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
424	冬	円卓の生徒	エクスペリエンス	価格未定/RPG	
425	冬	VANQUISH(ヴァンキッシュ)	セガ	価格未定/ACT	

2010年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
426	2010年	El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON(エルシャダイ~アセンション オブ ザ メタトロン~)	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定/ACT	209
427	2010年	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー)	コーエーテクモゲームス	¥7980/STG	
428	2010年	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー) リミテッドエディション	コーエーテクモゲームス	¥9980/STG	
429	2010年	キャッスルヴァニア ~ローズ オブ シャドウ~	KONAMI	価格未定/A・AVG	
430	2010年	シンギュラリティ	スクウェア・エニックス	¥7980/STG	66
431	2010年	フロントミッション エボルヴ	スクウェア・エニックス	価格未定/ACT	
432	2010年	ドラゴンボール レイジングブラスト2	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
433	2010年	Majin(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
434	2010年	アーマード・コア 5	フロム・ソフトウェア	価格未定/ACT	
435	2010年	Fable III	マイクロソフト	価格未定/RPG	

2011年4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
436	7日	Gears of War 3	マイクロソフト	価格未定/ACT	

2011年春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
437	春	MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds	カプコン	価格未定/FTG	

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
438	発売日未定	デッド オア アライブ コード:クロノス(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定/未定	
439	発売日未定	TROY無双	コーエーテクモゲームス	価格未定/ACT	
440	発売日未定	Project Progressive	コーエーテクモゲームス	価格未定/ACT	
441	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定/ACT	
442	発売日未定	侍道オンライン(仮)	スパイク	価格未定/未定	
443	発売日未定	智代アフター ~イッツ ア ワンダフルライフ~CSエディション	プロトタイプ	¥5460/AVG	
444	発売日未定	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定/ACT	196

DSiウェア

6月配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
445	6月	邪聖剣ネクロマンサー NIGHTMARE REBORN	ハドソン	800DSiポイント/RPG	217

7月配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
446	15日	ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー 専用カラーコードスキャナー	スクウェア・エニックス	価格未定/ETC	

Wiiウェア

6月配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
447	1日	ボクも世界を救いたい	ポイソフト	1000Wiiポイント/SLG	217

夏配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
448	夏	ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードI	セガ	価格未定/ACT	217

2010年配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
449	2010年	アイアムボクサー(仮)	グランプリ	価格未定/FTG	
450	2010年	アステロイドベルト(仮)	グランプリ	価格未定/未定	
451	2010年	スペースバブー(仮)	グランプリ	価格未定/未定	
452	2010年	殉職刑事!(仮)	ラックプラス	価格未定/A・AVG	

配信日未定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
453	配信日未定	エアロ ドラム	ユードー	価格未定/ACT	
454	配信日未定	白北高校 最速部!	ラックプラス	価格未定/SLG	

PlayStation Network (PSP)

春配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
455	春	初音ミク -Project DIVA- 追加楽曲集デラックスパック2 もっとおかわり.リン.レン ルカ	セガ	価格未定/ACT	

5月配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
456	27日	INFLUENCE	SCE	¥800/PZG	219

配信日未定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
457	配信日未定	藤堂龍之介探偵日記シリーズ(仮)	アルティ	価格未定/未定	
458	配信日未定	ワールド・ネバーランドシリーズ(仮)	アルティ	価格未定/未定	
459	配信日未定	グラビティ・クラッシュ	SCE	価格未定/STG	

PlayStation Network (PS3)

夏配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
460	初夏	いっき おんらいん	サンソフト	価格未定/ACT	219
461	夏	BLACKLIGHT:TANGO DOWN	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定/STG	
462	夏	ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードI	セガ	価格未定/ACT	219
463	夏	初音ミク -Project DIVA- ドリーミーシアター	セガ	価格未定/ETC	219

配信日未定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
464	配信日未定	オーナーズチョイス	ゲームリパブリック	価格未定/TBL	
465	配信日未定	シャドウハンターズ	ゲームリパブリック	価格未定/TBL	
466	配信日未定	トリックorトリート	ゲームリパブリック	価格未定/TBL	

Xbox LIVE アーケード

春配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
467	春	THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH	SNKプレイモア	価格未定/FTG	
468	春	ネオジオバトルコロシアム	SNKプレイモア	価格未定/FTG	

夏配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
469	夏	BLACKLIGHT:TANGO DOWN	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定/STG	
470	夏	KOF SKY STAGE	SNKプレイモア	価格未定/STG	
471	夏	ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードI	セガ	価格未定/ACT	221

2010年配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
472	2010年	ぐわんげ	ケイブ	価格未定/STG	

配信日未定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
473	配信日未定	デッドライジング2:CASE 0	カプコン	価格未定/ACT	
474	配信日未定	Bomberman Live: Battlefest	ハドソン	800マイクロソフトポイント/ACT	

エオルゼアのワールドマップ&リムサ・ロミンサの施設を初公開!!

MMORPGとして登場することになった、シリーズ14作目となる『FFXIV』。その新たな冒険の舞台となるのが、未知なる広大な世界、エオルゼアだ。今回はそのワールドマップの初公開にあわせ、αテストでも歩き回れる街、リムサ・ロミンサの施設を紹介。まだまだ謎の多い世界の秘密の、ほんの一部をひも解いていこう。加えて、現在不定期に実施されているαテストに関する最新レポートも紹介するので、そちらにも注目!!

αテスト実施中!!

αテストとは、ネットワークゲームなどのβテストの前に、一部のプレイヤーの協力のもとで行われるテストプレイのこと。比較的小規模の人数で、不具合のチェックやインターフェイスの使い心地などといった、基本的な部分のテストを行う。このため、システムやグラフィックは仮のものであり、製品版では大きく変更される可能性がある。なお『FFXIV』のαテストは、第1回目となる4月8日より、これまでに数回実施されている。

αテストレポートはP.256へ!



FINAL FANTASY XIV ONLINE
ファイナルファンタジーXIV



待望のαテストも実施され、謎の多かった世界観の一端が明らかになった『ファイナルファンタジーXIV』。今回は、さまざまな新情報から、舞台となる世界エオルゼアの真実に迫る!

ファイナルファンタジーXIV			
2010年発売予定	価格未定		
PS3	ジャンル	RPG(MMORPG)	冒険
	メーカー	スクウェア・エニックス	育成
	備考	オンライン専用	協力
2010年発売予定	価格未定		
PC	ジャンル	RPG(MMORPG)	冒険
	メーカー	スクウェア・エニックス	育成
	備考	オンライン専用	協力

ワールドマップから探る

エオルゼア全図

争いを繰り返してきた国家群

エオルゼアは、十二神という宗教観を共有した、小大陸アルデナードと周辺の島々に点在する都市国家。それぞれ主神が異なるため、神々の代理戦争という大義名分のもとに互いに争い合ってきた。そのため、全土を網羅する地図は長らく存在しなかったが、70余年前にひとりの男がエオルゼア全図を完成させた。その後も多くの旅人によって加筆され、書き写された地図は、冒険者必携の旅の標として現在も用いられている。

地図の確度は
歩数に比すと云うが
余が歩みし道程は
余りにも少ない

此の図に点を
加えんと欲す愚者に
十二神の導きあれ

此の図を血に
染めんと欲す覇者に
十二神の裁きあれ

第六星暦1506年
ロダード・アイアンハート

緊急□座談会 ~エオルゼアを眺めて~



ワールドマップからわかるさまざまな新事実とは!?

ライターA(以下、A):いよいよ舞台となるエオルゼア全体のワールドマップが公開されたね。

ライターB(以下、B):実は以前に公開されたオープニングの一部にこのマップが少し映っていて、そこから大まかな形はわかっていたんですよね。そのときとほぼ同じ形のマップなのですが、かなり細かい部分まで判明して、いろいろとわかってきました。

ライターC(以下、C):やはり一番の注目は、マップの北方にある、もう1つの国家でしょう。見たところ、4つ目の国家のようですね。

A:『FFXI』でいうところのジュノにあたる国があるだろうと予想はされていたけれど、位置的にちょっと違う可能性もあるね。



エオルゼアの秘密

B：確かに、ジュノのような立場の国とすると、グリダニアだけ近すぎる印象はありますね。どちらかといえば、ザルカバードのような、プレイヤーと敵対する国という扱いなのかも!?
A：そう、山岳に囲まれていて、普通のRPGのマップなら、まさにラストダンジョンのような感じだよね（笑）。
B：でも、物語上の敵と思われるガレマール帝国は、北東の先にちゃんとあるようですね。やはり、ストーリーを進めていくと、ここまで行くことになるのでしょうか。
A：マップ左下に描かれた国旗も気になるかも。先ほどの国を含めた大きな4国に加えて、小さなシンボルが14個。このすべてが都市になるのかな？
C：都市の位置までは判別できないので微妙ですが、14個が12個＋2個に分かれているのがポイントかも。このうちの12個は、守護神を示している可能性もありそうですよ。もしかしたら、ほかにももう2神いるという可能性も。
A：都市といえば、大陸北部の西端と東端それぞれに、都市らしきものが確認できるね。描かれたシンボルが同じ（①）なので、同規模の街だとは思うけど、どんな役割なんだろうね。
C：まあ、普通に考えると『FFXI』でいうセルビナやマウラのようなものでしょうね。ちょうど端と端、海路で繋がれていてもおかしくなさそう。
A：リムサ・ロミンサからも船が出ているようですからね。街に港がありましたし。ここからどこに向かえるのかも気になるところです。
C：それから、あらためて世界の広さに驚きました。αテストで歩けたのは、リムサ・ロミンサがある小島のほんの一部だけ（②）だったなんて。全土を旅するのは、かなりの労力になりそう。
B：うん。でも、それもまた楽しみ！



◀国旗はないが、城壁に囲まれた街のようにも見える。街の規模的には、ほかの4国に匹敵しそうだ。



▶リムサ・ロミンサを中心に広がる「ラノシア地方」。αテストでは、この地方を自由に歩き回ることができた。

エオルゼアの国々
Countries of EORZEA

さまざまな都市国家群からなる文明圏エオルゼア。ここでは、そのなかから、冒険者の拠点となる3つの国家について、あらためて紹介。ワールドマップ上では、それぞれ三角形を描くような位置関係となっており、『FFXI』における、初期3国に相当するものと予測できる。実際αテストのキャラクターメイキングでは、所属国が3つ表示されていた（選択できたのはリムサ・ロミンサのみ）。いずれは、選んだ国家によって最初に訪れる街やオープニングイベントが変わってきそうだ。なおワールドマップ上では、これら3つの国と同規模の未公開の国家も確認されている。また小規模な都市も数多く存在しており、世界にはまだまだ未知なる部分が多いことがわかる。

ワールドマップからわかるまだ見ぬ国々

ワールドマップの北方には、青いイメージカラーの国が存在。地図の文字から「ISHGARD」と推測でき、これは「山の都イシュガルド」を指していると思われる。やはり、これが『FFXI』でのジュノに相当する国なのだろうか。また、マップ左下には4つの国旗に加え、14の小さなシンボルが確認できる。これも、エオルゼアに存在する都市である可能性も。



海の都 リムサ・ロミンサ

エオルゼア近海を制する海洋国家

航海の女神リムレーンを守護神として崇める海洋都市国家。内海ロータノ海に浮かぶ島、バイルブランドの南部を領しており、海域内に点在している無数の小島や岩礁などに架けられた鉄橋と、美しい白亜の家々が街並みを形成している。主な産業は、漁業、造船、鍛冶、そして海運業など。「提督」と呼ばれる都市民から選出された領袖のもと、強力な海軍を有し、エオルゼア近海の制海権をほぼ手中に収めている。

国家大予想

強力な海軍がエオルゼア近海の治安を守る、海に浮かんだ国家。近海では海賊事件が頻発しているようで、この海賊に絡んだイベントが多くなってきそうだ。αテストで体験できたイベントでは、蛮族であるサハギン族の名前も確認できた。



砂の都 ウルダハ

荒れた大地に栄える城砦都市



国家大予想

砂漠地帯に位置する交易都市国家という、『FFXI』におけるラバオが大きくなったようなイメージの国。闘技場などの興業施設を中心に栄えているという点が大きなポイント。カジノのような、ギャンブル的な楽しみ方ができる施設に期待!?

2つの面を持つという、商売の神ナルザルを守護神として崇める交易都市国家。小大陸アルデナードの南部に位置する荒涼とした岩石砂漠を領土とする。高い防壁と内側にひしめく闘技場や遊技場などの興行施設、そして中心部のドーム状の居城によって街の外観が形成される。主な産業は商業、鉱業、繊維業。公式にはウルダハ王朝の女王を元首と仰ぐが、実際は砂蠍（さかつ）衆と呼ばれる6人の顔役による寡頭制をとる。

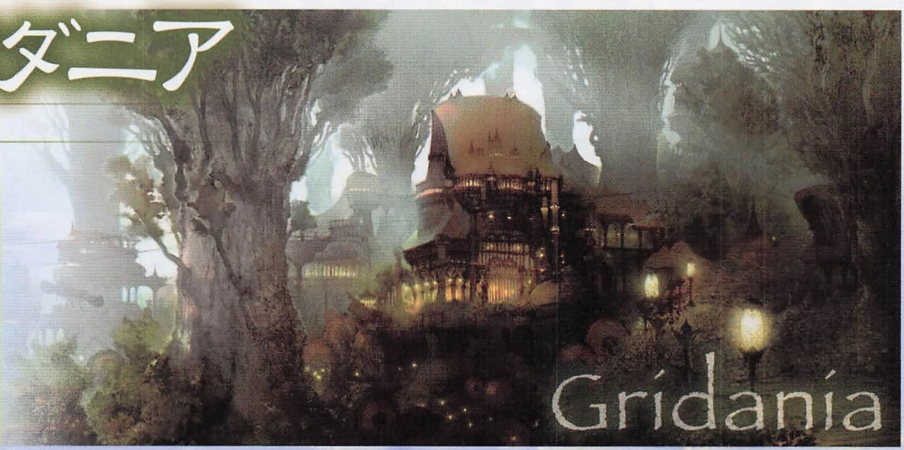
森の都 グリダニア

静かな森林に佇む田園都市

小大陸アルデナードの東部に広がる森林と河川を領する田園都市国家。強力なレンジャー部隊が森林をパトロールし、都市を護っている。内部には無数の運河が流れ、それに面して作られた水車と巨大な木造建築物によって、街並みが形成されている。主な産業は林業と農業、木工業に皮革業。守護神は公的には豊穣の女神ノフィカとされているが、実質上は幼い3人の姉弟の預言者による、精霊の神託で国是が決定される。

国家大予想

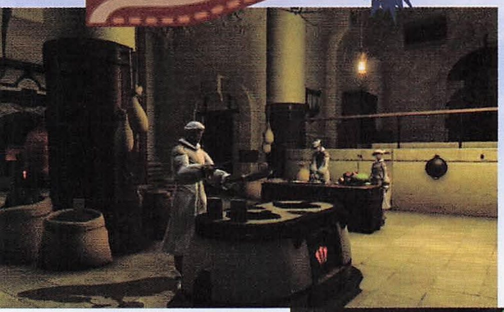
森の都とあるだけに木々の多い国家で、どこかミステリアスなイメージ。印象としては『FFXI』におけるウィンダスを彷彿させる。しかし、鬼哭隊と呼ばれるレンジャー部隊が常に森林をパトロールしているなど、戒律が厳しそうな印象も。



リムサ・ロミンサ観光案内

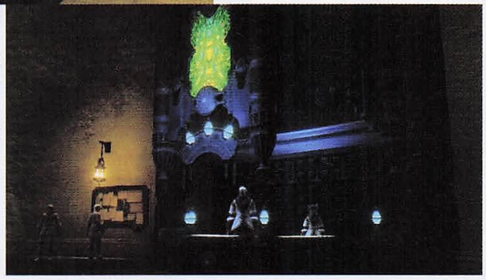
絶対訪れたいスポット10選!

マップ&ギルドガイド



冒険者が所属できる国の1つであり、αテストでも実際に歩き回ることができた海洋都市国家、リムサ・ロミンサ。ここには冒険者が所属できるギルドや、ショップなどの便利な施設が数多く存在している。ここでは、そのリムサ・ロミンサに存在する多彩な施設やギルドから、特に重要なものをピックアップ。それぞれの施設での主要NPCとあわせて紹介していく。まずはこれで、実際に歩き回った気分を味わってほしい!

▲街並みだけでなく、NPCの衣装や、屋内に飾られた小物などにも注目!　どれも繊細に描き込まれており、見ただけで質感まで伝わってくる。



▶もちろん、今回紹介した施設は、広いリムサ・ロミンサにあるほんの一部。これ以外の施設や見どころも、たくさん存在している。

多彩なお店とギルドが存在!

SPOT 1 海賊をスカウトするガレオン船

アスタリシア号

The Astalicia



リムサ・ロミンサ▶南西　｜　斧術士ギルド

リムサ・ロミンサの南西に位置する港で、係留されたままになっている1隻のガレオン船。この船は、表向きは外国籍の商船となっているが、実は海賊諸勢力の顔役「隻眼のヒルフィル」の乗艦である。このことは公然の秘密となっており、この街で新米海賊のスカウトを行っている。そのための「斧術士ギルド」本部が、アスタリシア号の船内に設置されているという。

観光のポイント

船の威圧的な外見はもちろん、多くのあらくれ者が集まる斧術士ギルドには、屈強なNPCたちが多い。また、港では、海を見わたしての景観にも注目だ。





海賊頭領カルヴァラン・ド・ゴルガニュ

「斧が力技だけの武器ですって？とんでもない。私に言わせれば使い所で決まる、もっとも戦略的な武器ですよ」

斧術士ギルド

Guild Check

強力な斧を得物にする斧術士のギルドは、アスタリシア号の船内に存在。大振りながら、絶大なダメージを叩き出せる斧術士は、強力なアタッカーとして戦闘で活躍してくれるはずだ。

SPOT 2 多くの冒険者達が集まる場所

溺れた海豚亭

The Drowning Dolphin

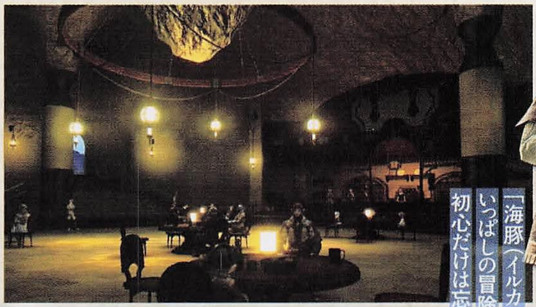


リムサ・ロミンサ▶中央　｜　冒険者ギルド

リムサ・ロミンサのほぼ中央、街の入口であるゼファーゲートから真っ直ぐ伸びる道の先に位置する、ミズンマスト内に設置されたビアホール。元々は船乗り達を相手にする店だったが、傭兵上がりのマスターの手により、「冒険者ギルド」のカウンターが併設された。以来昼夜を問わず、数多くの冒険者達でごった返す溜まり場と化している。

観光のポイント

冒険者なら必ず訪れる、最も重要な施設。酒場だけに、多くのNPCがテーブルを埋めており、彼らからさまざまな噂を聞くことができるだろう。





店長十指のバデロン

「海豚(イルカ)だって溺れるんだ　いっぱしの冒険者を目指すんなら　初心だけは忘れねぇこったな」

冒険者ギルド

Guild Check

討伐や合成など、さまざまなクエストの依頼書である「ギルドリーヴ」を発行してくれる場所。冒険者にとって最も重要なギルドであり、拠点の1つとして活用していくことになりそうだ。

SPOT 3 釣り好きなら一度は訪れたい!

網倉

Fisherman's Bottom



リムサ・ロミンサ▶南西　｜　漁師ギルド

冒険者ギルドのある溺れた海豚亭から、南西の方角に進んだ位置にある、網組（漁業共同体）の会合所。「漁師ギルド」の看板を掲げ、漁場の調整から漁獲物の売買、さらには天気予報までを請け負っている。一網組の枠を超え、すべての漁師にとって重要な拠点となっており、この街で漁師として暮らしていくなら、必ず訪れておきたい場所だ。

観光のポイント

巨大な樽や桶のようなものが並び、いかにも漁業組合といった印象の施設。ギルドの内部に、巨大な生け簀のようなものが存在しているのも特徴だ。





網元ワワラゴ・モモラゴ

「さぁて、今日も網を張るとすっかの～　……うん？　もちろん女の子じゃなくて魚のほうぢゃよ」

漁師ギルド

Guild Check

漁師は、漁を行って生計を立てる、ギャザラーに属するクラス。詳細は不明だが、このギルドでサポートを受けられそうだ。釣りに関するシステムがどうなるかも気になるところ。

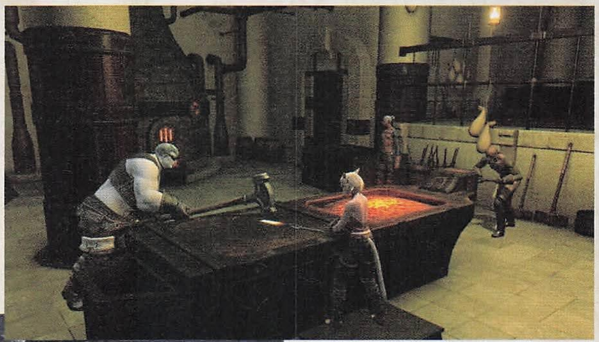
SPOT 4 2つのギルドが存在する巨大な造船会社

ナルディク&ヴィメリー社
Naldiq & Vymelli's

リムサ・ロミンサ▶南　甲冑師ギルド&鍛冶師ギルド



エーテライト・プラザの南西、街のほぼ南端に位置する造船会社。鍛冶師テオール・ナルディクと、船大工ブライス・ヴィメリーの2人が興したとされる会社で、昨今は艦船艤装で磨かれた板金加工術を生かし、甲冑製造にまで手を広げているという。その広い工房内には「甲冑師ギルド」と「鍛冶師ギルド」の2つのギルドの本部が置かれている。現在の社長はハ・ナンザ・エシと呼ばれるミコッテで、彼女は甲冑師ギルドに所属しているようだ。同じギルドに所属すれば会えるかも!?





観光のポイント

甲冑師ギルドと鍛冶師ギルドがあるだけに、施設内には溶鉱炉のようなものが複数並んでおり、熱気がムンムンと伝わってきそうな雰囲気。そこでは、多くの職人達がさまざまな金属を加工している姿を見ることが可能だ。そうした職人達の動きを見ているだけでも、かなり楽しめる。しかし室内は人の多さもあって、とても暑いイメージ。暑さが苦手な人には、いるだけで汗ばんできそうなほどだ。

甲冑師ギルド

Guild Check

甲冑師は、現在のところ詳細がまだわかっていないクラス。その名のとおり、金属を加工して防具を作りだすクラフターの1つと思われる。主な生産物は、鍛冶師が武器、甲冑師が防具と分かれているのだろうか?



社長ハ・ナンザ・エシ

「人体を知らなきゃ、甲冑は作れない あんた、自分の可動域ぐらいちゃんとわかってんだろうね?」

鍛冶師ギルド



名誉社員ミミドア・ナナドア

「鍛冶の道は、剣の上を歩むが如し 半端な興味で手を出したら骨の髄まで火傷するぞい」

Guild Check

鍛冶師は、武器などの加工や生産、修理を行う、クラフターに属するクラス。パーティにいるだけで金属系のアイテムが戦利品に加わるほか、金属系の敵を弱体できるなど、戦闘においても役立ってくれる。

SPOT 5 銃器に関する装備がなんでも揃う!

コーラルタワー
Coral Tower

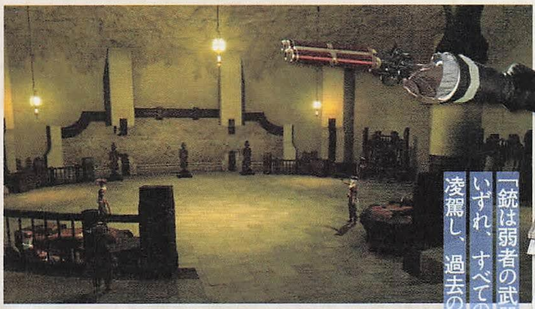
リムサ・ロミンサ▶北西　銃術士ギルド



街の北西部に存在する、正規海軍バラクーダ騎士団の基地。整備室や射撃室など、さまざまな銃器施設を備えており、短銃を支給された多くの士官達が、常に射撃の訓練を行っている。また、射撃に優れた新団員を募るため、国営の「銃術士ギルド」を設置している。なおαテストでは、メインストーリーの1つとして、入団テストを受けるために訪れることになる。

観光のポイント

メインストーリーにも深くかかわってくる、重要な施設。多くの士官が在籍しており、ここで、NPCからサハギン族に関する噂を聞くこともできる。





騎士団長レイナー・ハンスレッド

「銃は弱者の武器ではない いずれ、すべての武器と魔法を凌駕し、過去の遺物とするだろう」

銃術士ギルド

Guild Check

銃術士に関しては、まだ詳細は公開されていない。銃を得物に戦うファイターの1つだろう。短銃、長銃といった種類により、どんな違いがあるのか注目したいところだ。

SPOT 6 エオルゼア随一の三つ星レストラン

レストラン「ビスマルク」
The Bismarck

リムサ・ロミンサ▶北　調理師ギルド



5つの海よりかき集めた多国籍レシピで客の舌を魅了する、エオルゼア随一のレストラン。冒険者ギルドのすぐ北あたりに位置し、メインストーリーでも訪れることになる。その巨大な厨房は「調理師ギルド」を兼ねており、まるで戦場のような喧騒に満ちている。多くの料理人がここで修業を行っており、実際に数多の著名な調理師を輩出したという。

観光のポイント

見どころはやはり、調理人が腕を競っている厨房。野菜を切ったり、ハンバーグを焼いたりと、彼らの動きを見ているだけでお腹が空いてきそう!





料理長リングサス・デュスファルクシン

「なに、厨房で使ってほしいだと? なら、舌で見、聴き、考えるこった」

調理師ギルド

Guild Check

調理師は、食材や調理法に精通した食のエキスパート。クラフターに属するクラスで、属性を帯びたさまざまなおいしい料理を作り出し、冒険者達のお腹を満たしてくれる。

SPOT 7 街を見下ろす総合タワー
ミズンマスト
Mizzenmast



リムサ・ロミンサ▶中央



街の入り口であるゼファーゲートの近くにそびえ立つ巨大なタワー。下層に防衛用の射撃孔付きホール、中層には宿屋や酒場、そして上層には政庁や飛空艇発着場まで備えた総合タワーとなっており、街の中枢にして空の玄関口も兼ねている。なおその名称は、伝説の建国船ガラディオン号の後方マスト跡に建つことに由来する。

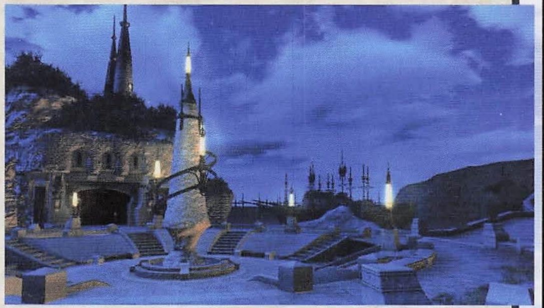
観光のポイント

ゼファーゲートを抜けてまっすぐ進んだ位置にある巨大な塔。冒険者ギルドのある溺れた海豚亭も、この塔の中層に存在する。上層には飛空艇の発着場もあるが、もし冒険者が乗ることができるとしたら、やはりある程度の名声や経験が必要となる!?

SPOT 8 昼夜で違う顔を見せる憩いの場
八分儀広場
The Octant



リムサ・ロミンサ▶中央



航海術を飛躍的に発展させた八分儀の発明者、ジョバンニ・ノーノを称えた記念広場。昼はパフォーマンスの場として、夜は恋人達が集うロマンチックな場として、いつも多くの冒険者や商人で賑わう、憩いの場となっている。ミズンマストのすぐ西に位置し、街の主要地点をつなぐ橋渡し的な役目も担う、常に人々で賑わう広場だ。

観光のポイント

丸い形をした広場で、東にあるミズンマストの下層を抜けるとゼファーゲートへ向かうことができる。実質街の玄関口のような場所で、待ち合わせなどに便利そうだ。それだけに人通りも多くなりそうで、パフォーマンスをしたい人にはもってこいかも?

SPOT 9 長年にわたり、船を導いてきた灯台
ポラリス灯台
Pharos Polaris



リムサ・ロミンサ▶南西



漁師ギルドの上層部から南西へ向かった先に見える、白亜の灯台。北極星に代わって船に帰路を示すべく、長い歳月をかけて岩礁に築かれた。その青白い灯火が、どのような過程で作られ、維持されているかはあまり知られていないようだ。高温で生成した魔物ボムの炎とも、日中に秘術で集めた陽光を解き放っているとも噂される。

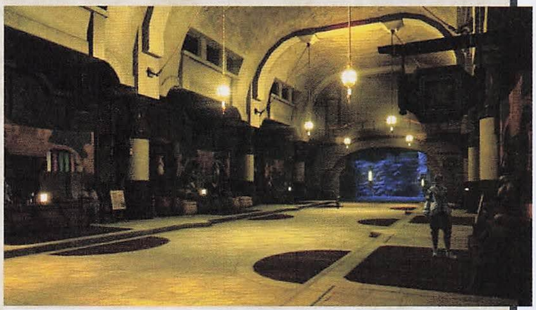
観光のポイント

上の画面の位置から眺めれば、ポラリス灯台を眺めることができる。ここは街の南西端となっており、高い位置にあるため、海を一望することができる。その眺めはリムサ・ロミンサでも1、2を争うほど美しいので、ぜひ見ておきたい。

SPOT 10 さまざまな売買が行われる商店街
国際街商通り
Hawkers' Alley



リムサ・ロミンサ▶西



リムサ・ロミンサのやや西側に位置するアーケード街の一角を占める輸入品の市場。隣国ウルダハやグリダニア出身の職人向けに、道具や材料を取り扱う店が軒を連ねる。また、場代を納めた冒険者が自ら作った製品や獲得した戦利品を売買する「刀剣街」や「魚河岸」といった通りもあり、従業員（リテイナー）の売り声が飛び交っている。

観光のポイント

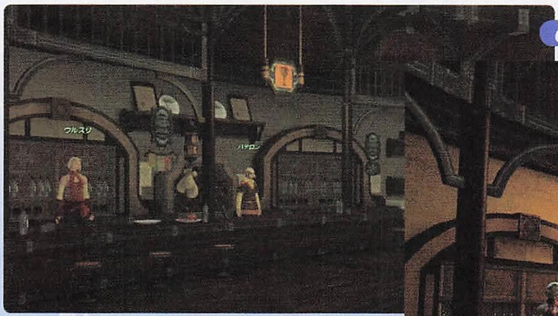
活気に満ちた商店街で、マップ上では西国際街商通りと東国際街商通りの2つに分かれる。店の数も多く、ここだけで多くの武具や素材が揃いそうだ。冒険者が売買する「刀剣街」は、マーケット（競売所と異なる売買手段）と何か関連があるのだろうか?



注目情報!!
常に進化するグラフィック!

今回紹介した画像はいずれも、現在実施されているα版と異なる、新しい画面写真となっている。これらの変更はβ版で反映される予定で、その違いは右の写真2枚を比較してみると一目瞭然! キャラクターに対する光の当たり具合や、壁などの質感も大幅に変わっており、『FFXIV』のグラフィックは日々進化し続けていることがわかる。もちろん、まだ完成形ではなく、さらにブラッシュアップされていくとのことなので、今後も『FFXIV』の動きに要注目だ!

αテストVer.



βテストVer.



▲▶変更点が最もわかりやすい室内の比較。色が沈みがちだった照明が、β版ではより穏やかな明かりとなり、さらに自然な表現が可能になっている。

2010.04～05 αテスト PLAY REPORT
プレイレポート

4月8日に行われた第1回目を皮切りに、複数回にわたって行われてきたαテスト。そのテストに連続で参加してきたプレイヤー4人による最新レポートを紹介!! 今回は、最初に選んだクラスを実際に育ててみて、バトルでの立ち位置や独自の攻撃方法など、各クラスに関することを中心にレポートしていく！

リムサ・ロミンサの街を4人の新米冒険者が駆ける!!



格闘士 Plode Lbm [民族:ヒューラン(♂)]

スタンスの使い分けはもっと高ランクから？

格闘士の戦闘スタイルは、パーティ構成や戦況に応じて、攻撃重視の「オフェンス」と防御重視の「ディフェンス」の2つのスタイルを臨機応変に使い分けるタイプのようですが、まだまだ闘術ランク6のヒヨッコなので、その域には達していないようです。しかし、もう1つの特徴である、機動性を生かしたトリッキーな技で敵を翻弄するという点については、すでにその片鱗が現れはじめているかな？ といった印象ですね。初期アクションの「拳撃」(いわゆる通常攻撃) 以外に、これまで新たに修得したアクションは、目標に打撃ダメージを与えて物理命中も下げる「コンカシブブロー」、相手の攻撃を回避した直後に発動することで目標に強力な打撃ダメージを与える「ヘイメーカー」、TPを消費して自身のHPを回復する「チャクラ」の3つ。まだまだ序盤なので、戦闘では基本的に殴っているだけですが、ほかのアクションを修得したり、スタイルの使い分けができるようになったりしたときに、どんな動きができるのか楽しみですね。あと、格闘攻撃のレンジは全クラス中で最も狭いようですが、αテストでプレイした限りでは『FFXI』のオートアタック範囲程度の広さがあるように感じました。攻撃の際、モンスターの懐に潜り込むような接近はしなくても大丈夫な印象です。

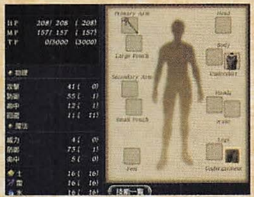


▲「チャクラ」を修得したので、今まで敬遠していた強めのモンスターにも挑戦したいところ。

斧術士 Uri Lbm [民族:ルガディン]

裸でララフェルに食らいつくリムサ・ロミンサの大将

こんにちは、αテスト初日に脱げる装備をすべて売り払い、ランクが低くて新しい装備を買うことも初期装備を買い戻すこともできなくなって文字どおり生まれたままの姿でリムサ・ロミンサに降り立った裸の大将、ルガディンUriです。説明が長い？ 芸風です。というわけで、仕事もしてないのにαテストのためだけに新しいPCを買って早くも持て余し気味ですが、『FFXIV』の世界を楽しんでおります今日この頃。開始前に「希望の民族は？」とOshoさんに聞かれ、当時ララフェル♀かミコッテかヒューラン♀かで決めかねていたので、「編集部判断におまかせします」と気どって言ったらルガディン・斧術士に認定されたよ計算狂った！ という、予備知識も何もない新米斧術士ですが（別にほかのクラスの知識があるわけではない）、最初はどのファイターも攻撃一択でしょ！ という勢いで、売ることができなかった己の斧を振るのみ。ルガディンだし、攻撃力はそこそこかしら？ アタッカーとして特化したい腕力をフィジカルボーナスで上げまくったけど、同じく腕力バカの槍術士Broschanとどっこいな攻撃力。斧術士は攻撃間隔が長いみたいだから、敏捷も上げたい。となると後回しになるHP。経験値を稼いでランク10になってみると、ほぼ初期値の体力で服も着てない、防御力ももちろん上がってない、というペラペラなルガディン斧術士ができあがっていました。よーし、次は魅力を上げて、モテ斧術士になっちゃうぞ！


▲脱ぎまくって残ったのは、斧と下着だけ。フェロモン出まくりでモテちゃうわぁ。

槍術士 Broschan Lbm [民族:エレゼン(♀)]

槍にあこがれて始めた槍生活意外と自分にあってるかも？

どうもBrosです。キャラ名はBroschan Lbmですが、これは女性キャラだから当然なのです。でもα版なので、今後ほかの民族を選ぶ可能性は大いにあります。さて、私が最初に選んだのは槍術士。槍術ランク8まで上げた印象では、事前の情報どおりテクニカルなクラスのようですね。最初は「槍撃」(通常攻撃) のみですが、ランク2になると、早くもウェポンスキル「スキュアー」を修得。TPを1000消費しますが、「槍撃」ひと振りで300～500くらい溜まるようなので、わりとサクサク発動できます。この「スキュアー」は、地を歩く敵にスロウの追加効果があるので、TPが溜まったら早めに敵に打ち込むとよさそうです。次にランク4で修得した「フェロシティ」は、HPを少し消費し、次の攻撃時に物理攻撃＋のボーナスがつくアビリティです。この段階で「フェロシティ」発動→「スキュアー」で大ダメージ！ という流れが早くも完成しました。あと最近になって修得したのが「トランメル」というアビリティで、足元を突き、敵を移動不可（バインド）にするというもの。敵によってはこれで足止めして、幻術士や呪術士、弓術士などといっしょに遠くから攻撃！ といったことも可能なのかもしれません。ただ、効果時間は短めだったので、実際に足止めして戦うのは難しいかも……？ ほかにも、味方を支援したり、敵にさまざまな追加効果を与えるアクションを修得していくようなので、成長すれば、おもしろいクラスになりそうだな～と感じました。ちなみに、自由にステータスを強化できるフィジカルボーナスで腕力だけ上げていたのですが、敵が強くなるにつれて、だんだん攻撃が当たらなくなるのを感じました。「スキュアー」発動→ミス！ なんて、悲しい思いをすることもしばしば……。ということで、これからは器用も含め、まんべんなく上げていきたいと思っています。

幻術士 Pururu Lbm [民族:ララフェル(♀)]

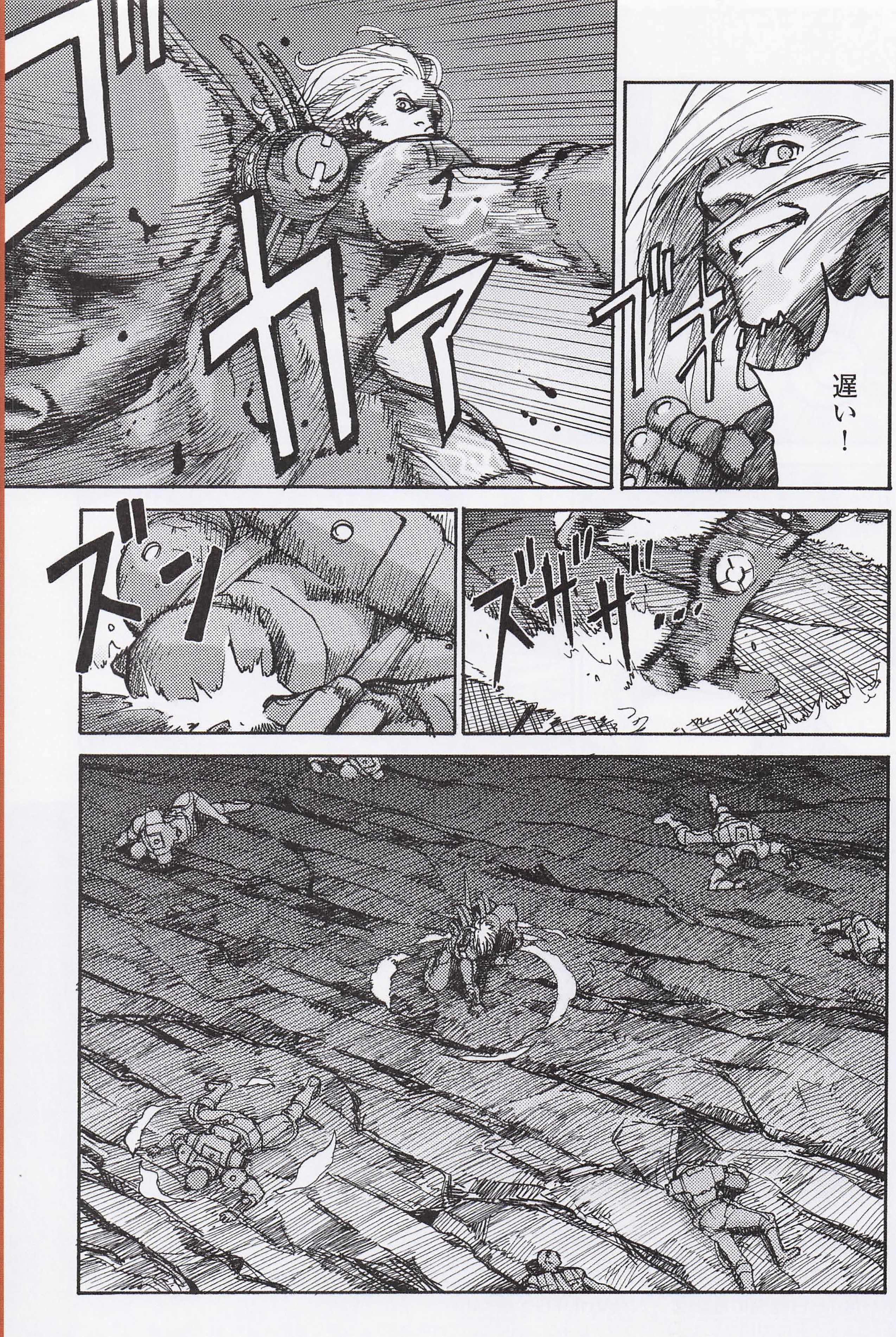
攻撃・回復・補助とわりと万能な魔法クラス!?

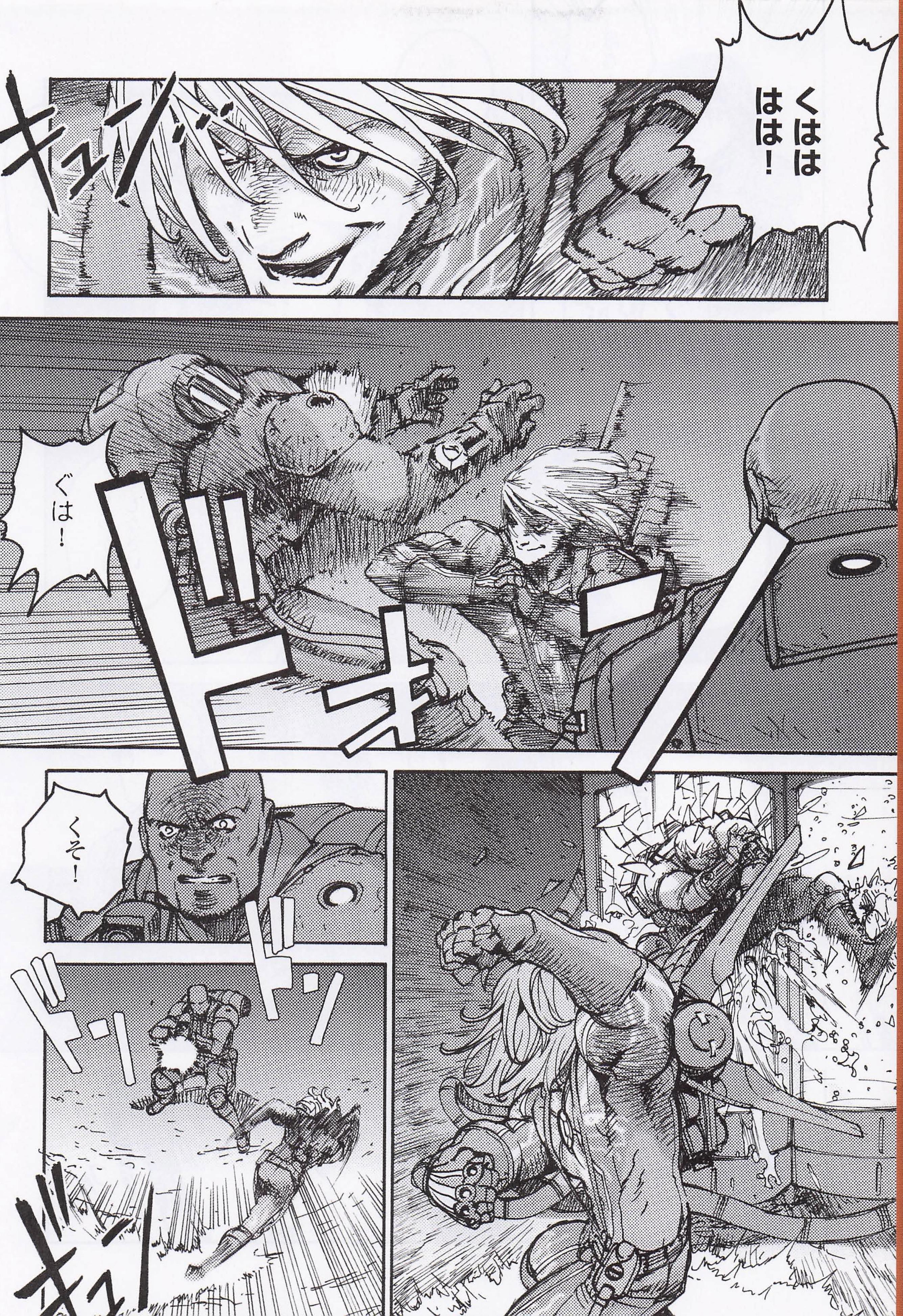
火土風水氷雷の6属性の魔法、『FF』ファンならおなじみのファイアやブリザドといった攻撃魔法と、ケアルやストンスキンなどの回復・補助魔法も使えるオールマイティなソーサラーである幻術士。どのへんが幻術なんだろう……という設定部分も気になりますが、やれることがハッキリしてるので扱いやすいクラスではあります。また、αテストの段階では、攻撃でも回復でも魔法の対象はすべて範囲でした。なので、モンスターが密集しているところでは、意図していないモンスターを巻き込んでしまって大惨事になってしまうことも。魔法については、幻術ランク1の状態で、6属性の攻撃魔法＋「幻矢」という攻撃魔法、それに「森閑」というMPを回復するアビリティ（リキャスト1800秒）があります。その後、ランク4でケアル、ランク5で次の詠唱が中断されないアビリティ「トランスチャント」、ランク6でストンスキンを修得しました。ちなみに、ほかのクラスをやってないので比較はできませんが、ソロはあまり得意じゃないかも。魔法自体の威力はそこそこ高いですが、アクションゲージの溜まり＋詠唱時間の待ち時間が意外に長く、魔法以外の攻撃ができないため、待ち時間の間は結構逃げ回るような感じに。また、魔法でMPを消費するので長めの連戦はできず、必然的にエーテライトの近くで狩りをすることが多そうですが、パーティ戦での需要はありそうな予感。数少ないHP回復のアビリティを扱えるクラスですし、ストンスキンも『FFXI』ほどの利便性はない（ものすごく詠唱が長い）ですが、戦闘前にかけておくとなにかと役立つかも。あと体感ではありますが、パーティ戦で魔法を撃ち込むと1発でターゲットを取ってしまうものの、ケアルだと大丈夫。今後プロテスなども覚えるみたいだし、役割的には回復＆支援役として立ち回っていくことになるんじゃないかな～。

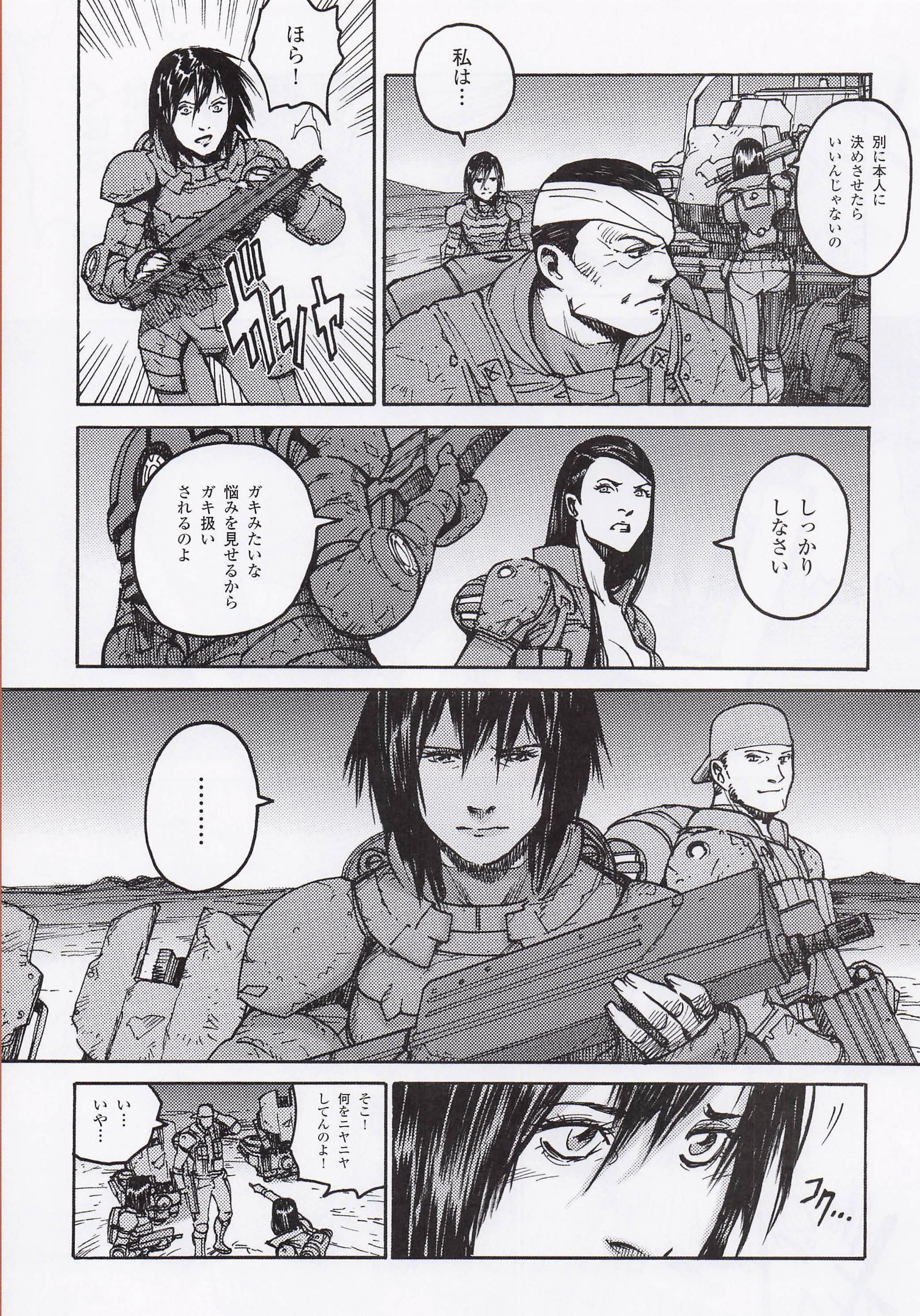
※写真やレポートはα版のものであり、ユーザーインターフェイスや仕様、グラフィックなどは今後大きく変更となる可能性があります。



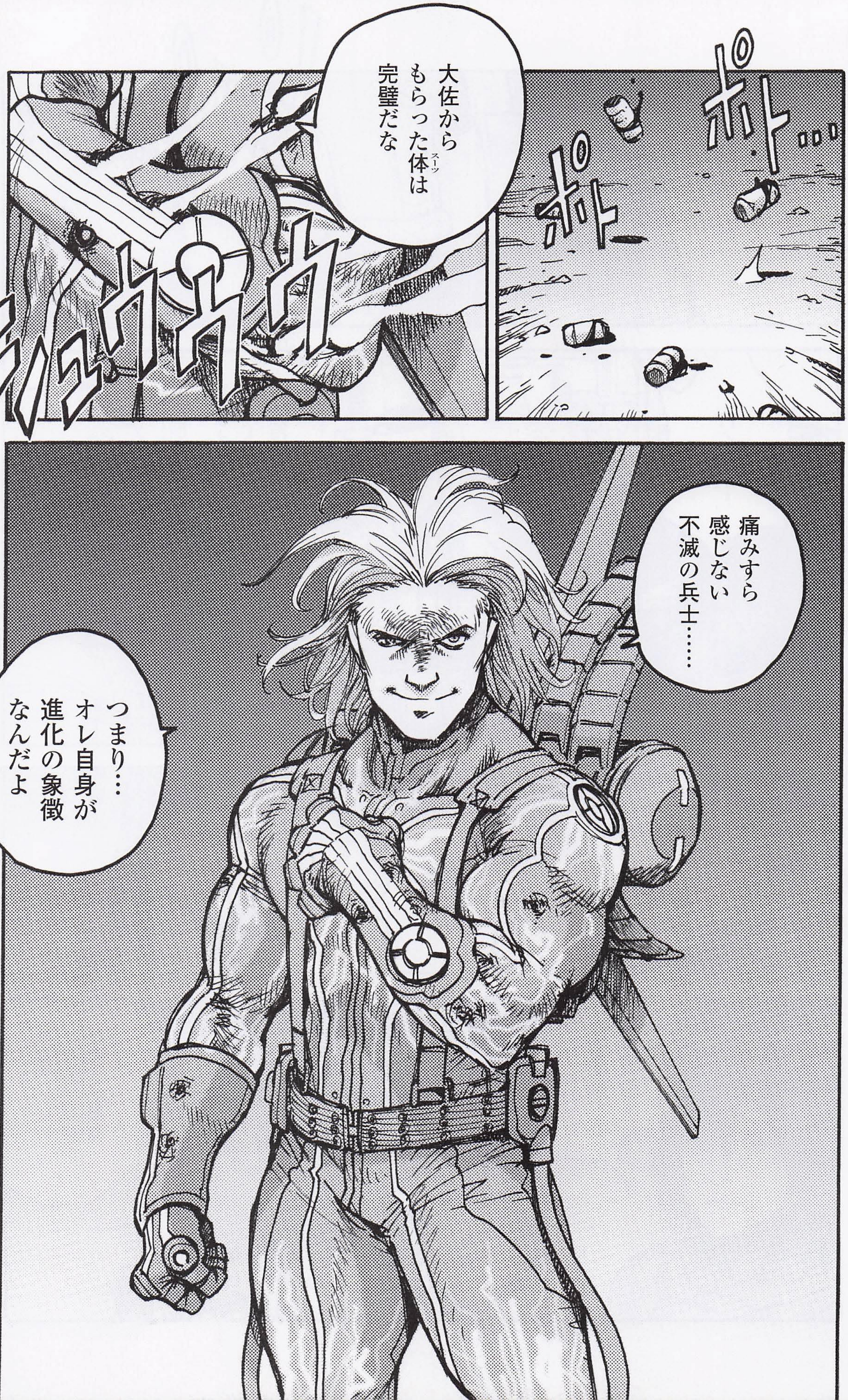
To be Continued…
（6月18日発売の電撃ゲームスVol.10へ続く）
※コミック「ロストプラネット バウンドレイブン」についてはP.288より逆にお読みください。


カァ
遅い！
ズザザ…
ズン


くはは
はは！
ぐは！
ドォーン
くそ！

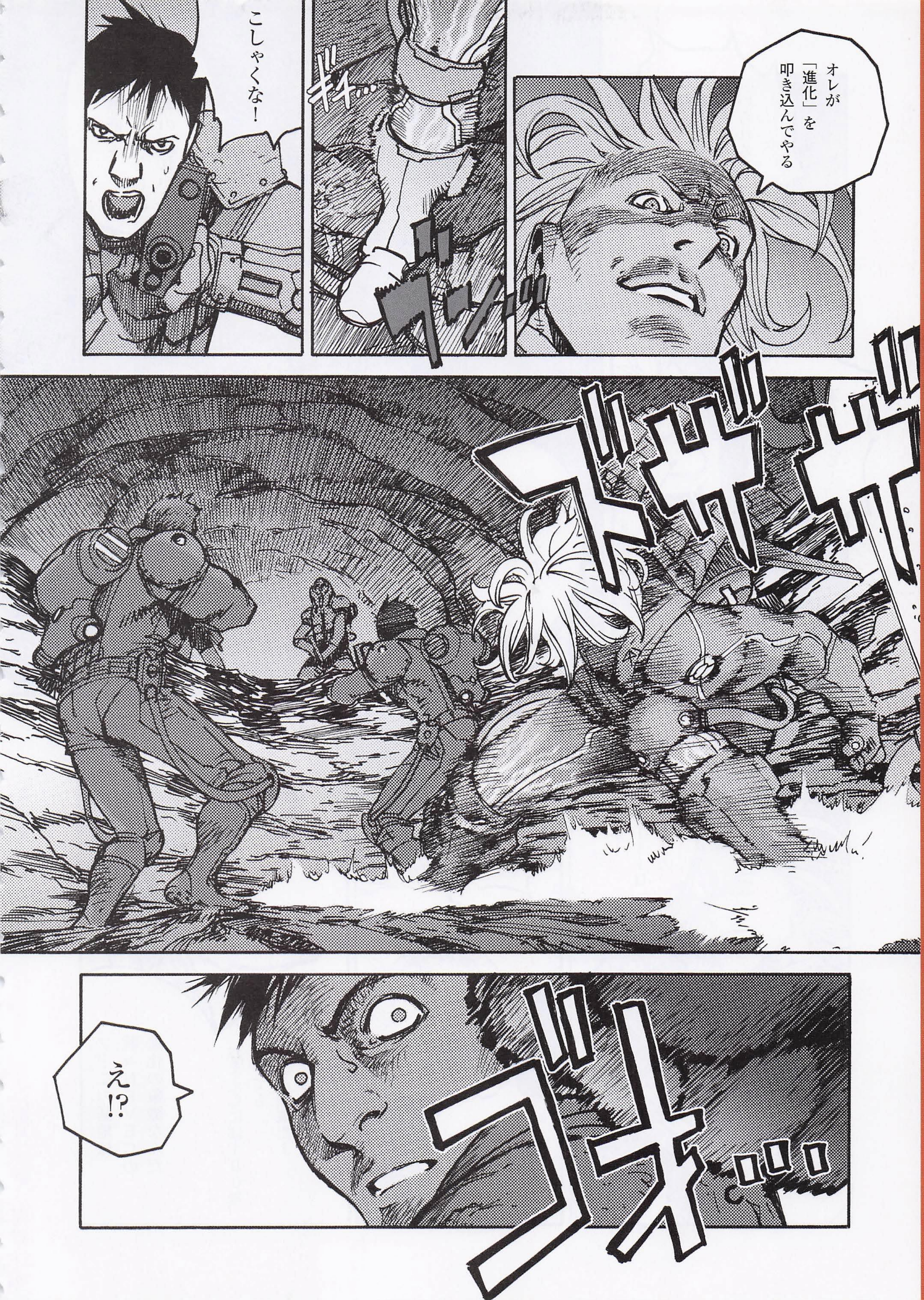

別に本人に決めさせたらいいんじゃないの
私は…
ほら！
ガシャ
しっかりしなさい
ガキみたいな悩みを見せるからガキ扱いされるのよ
………
コク…
そこ！何をニヤニヤしてんのよ！
い…いや……


ピピッ
おまえら！ボルト達から救難信号だ！
行くぞ！
何!?
負傷者はいい 1時間で連絡がなければ戻れ
ああ
ニーナ！おまえも残ってろ！


ポト…
ポト
大佐からもらった体（スーツ）は完璧だな
シュウウウ
痛みすら感じない不滅の兵士……
つまり…オレ自身が進化の象徴なんだよ


ドドドドド
な…
フフ…
ルイーズ!

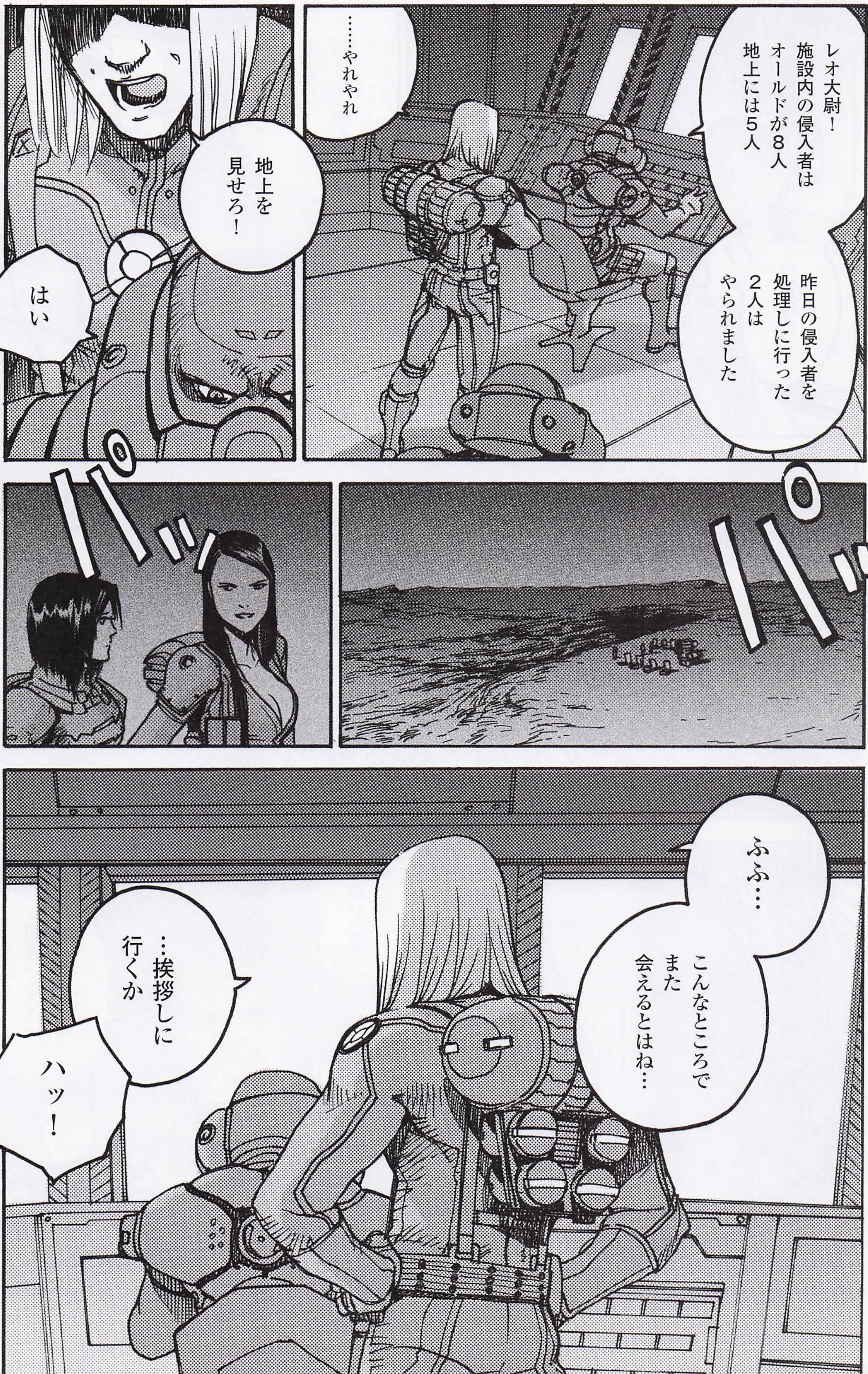

は…
速い！
きさま！


オレが「進化」を叩き込んでやる
こしゃくな!
え!?

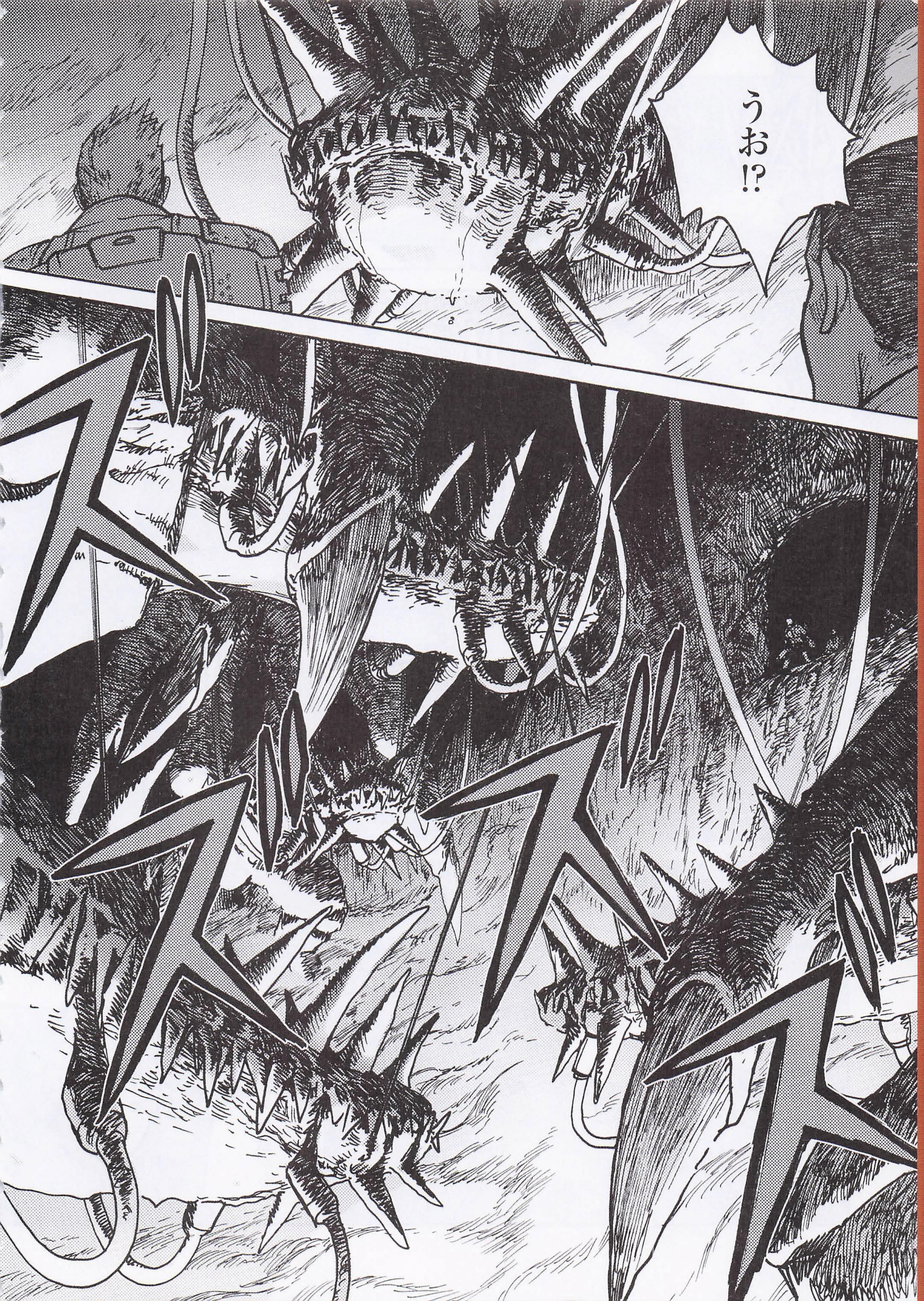

先日無断で侵入しようとしたバカ共の連れか
復讐劇のつもりかな？
当然だ！仲間をやられてこのまま黙っていられるか！
このバカげた基地ごと消してやる！
フ…この基地は我々NEVECの進化の象徴なんだ
おまえらには100年経っても届かん領域だよ少しは敬意を見せたらどうだい？
くだらんたわごとを！
何もわからん小僧が！
…やれやれ話すだけ無駄か…これだからオールドは進歩がないんだよな
ヒュ〜〜ン…
まあいいや

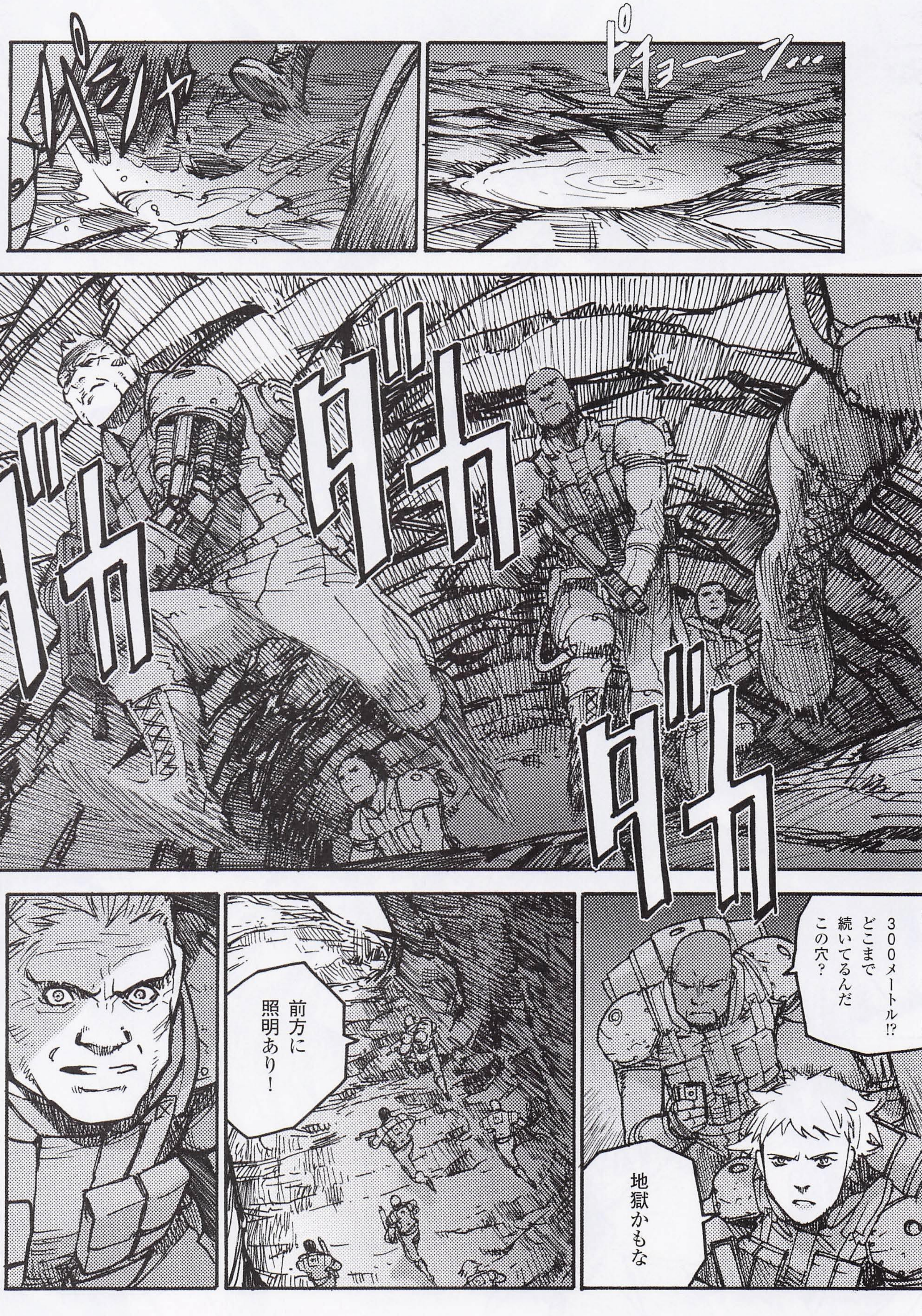

バカな…AKの養殖だと!?
こんな事が…
出来てしまうんだよ
ガシャ
ガシャ
何者だ!?


こんなことが可能だったとは…
完全にT-ENGを栽培化してるな
スゲェ～
まったく…とんでもねェことしやがる
こんなことが許されるはずがねェ
チチチ
ここまで大型AKが15匹中小型が121匹
奥へとまだまだ続いてます
T-ENGの貯蔵庫だぜ…
隊長あちらに…
ジャリ…


レオ大尉！
施設内の侵入者は
オールドが８人
地上には５人
昨日の侵入者を
処理しに行った
２人は
やられました
……やれやれ
地上を
見せろ！
はい
パッ
パッ
ふふ…
こんなところで
また
会えるとはね…
…挨拶しに
行くか
ハッ！


完全な仮死状態だ
AKにこんな接近したのは初めてだぜ
不気味だ…
ボルト隊長…無抵抗のままここまで来てしまいましたけど…
ああ…
招待状かそれとも罠か…
まあ…間違いなく罠だろうがな…
面白いじゃねえか


うお!?
ズ
ズ
ズ
ズ
ズ

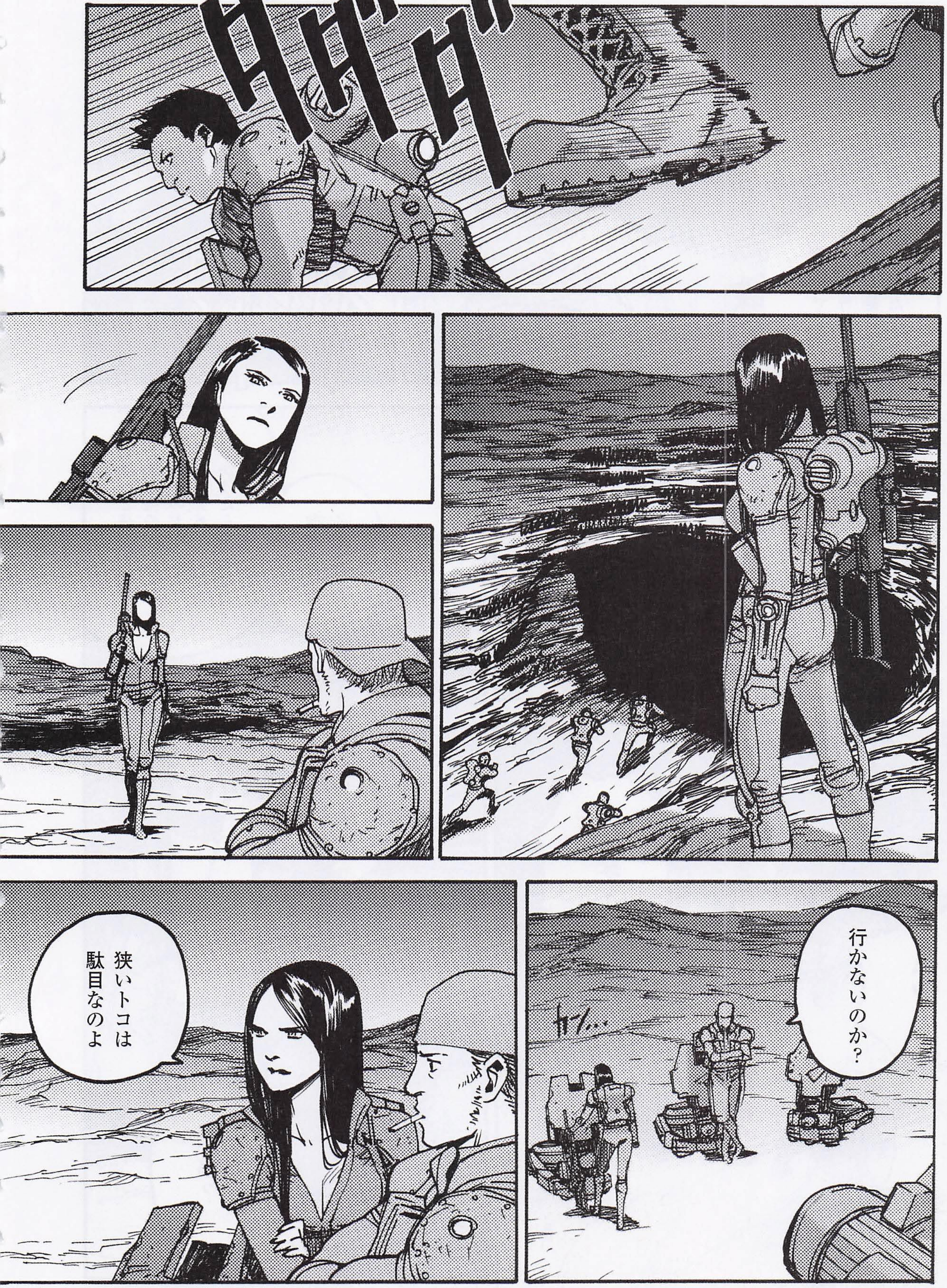

ピチョ〜ン…
パシャ
ダカ
ダカ
ダカ
300メートル!? どこまで続いてるんだ この穴?
地獄かもな
前方に照明あり!



LOST PLANET BOUND RAVEN

Episode：2


いいかげん
今朝の事は
忘れないか？
収まったんだ
気にする事は
ない
父さん…教えて…
私の力…このスーツ…
どちらも兵器として
NEVECが開発
したのは知ってる
ただ目的は
何だったの？
AKを呼び寄せ
暴走させる
なんて…
オレも本当の
ところは
わからんが…
もともとは
回復能力
向上のための
研究だったようだな


ダダダ
行かないのか?
狭いトコは駄目なのよ

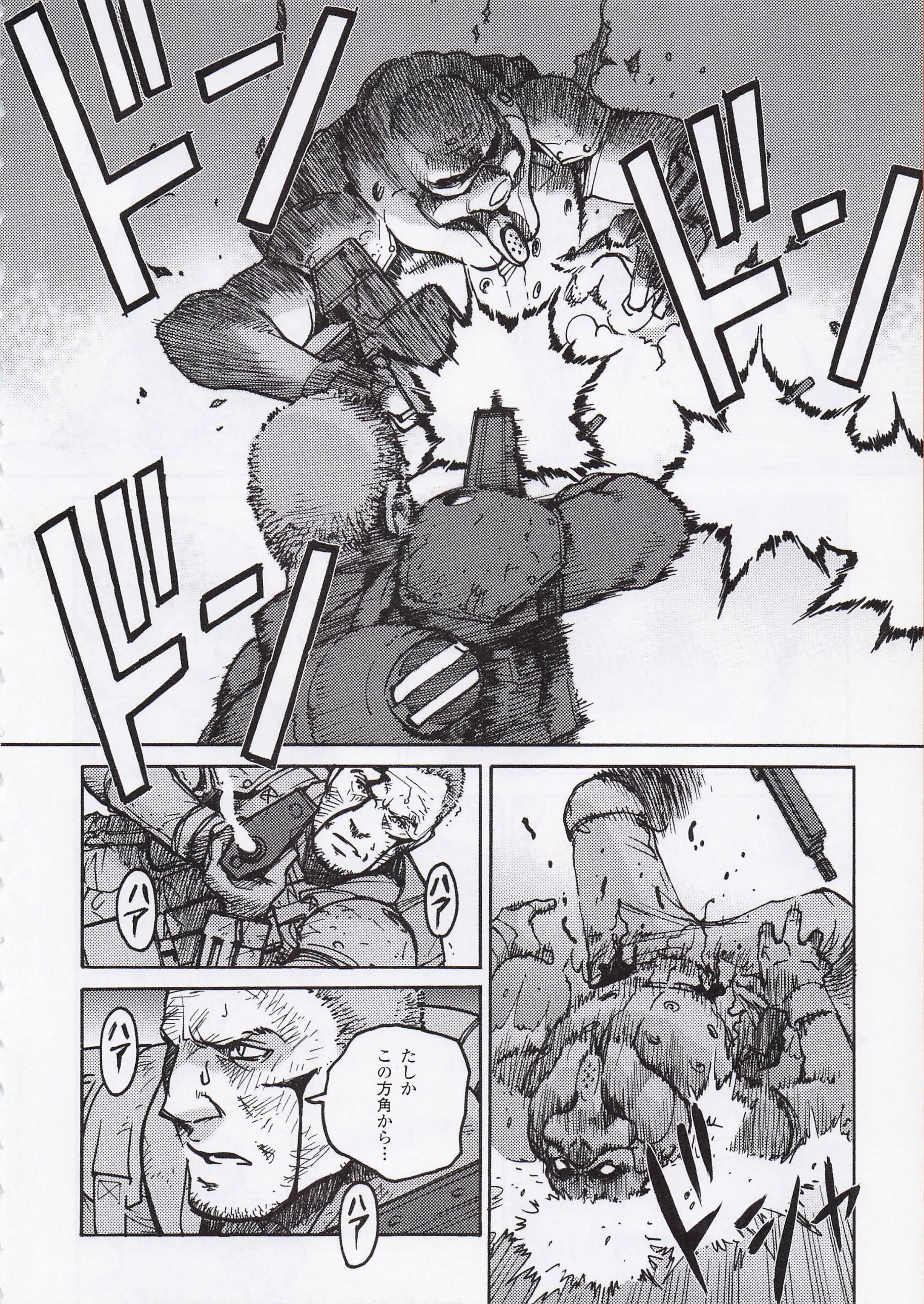

なら選択は1つだな
シドを救い出し このふざけた NEVEC施設を 破壊するんだ
一時的にでも ヤツらの行動を 阻止する絶好の チャンスだからな
ちょっと待ってくれ! 1人別格のヤツが… そいつのおかげで うちら全滅 しかけたんです
気をつけて ください
別格?
まかせとけ この人数と メンツだ
フッ
オレ達を 倒すなら バケモノでも 呼んで来い
行くぞ!
ハッ!


クリフは無事戻れていたか…良かった…
残りの２人は？
モリスは死んだオレをかばってな…
ちくしょう…
シドはわからんいつの間にか消えてたんだ
ヤツの事だ…無事に施設内をウロウロしてるだろう
シ…シドか…別に救助しなくてもよくねェ？
バカ言うな変わったヤツだが役に立つだろ…たまに…
ニーナだったら遠慮するがな
あっオレも
抵抗は？
NEVECの衛星施設らしく兵力はたいしたモノではなかった…ただ…その…

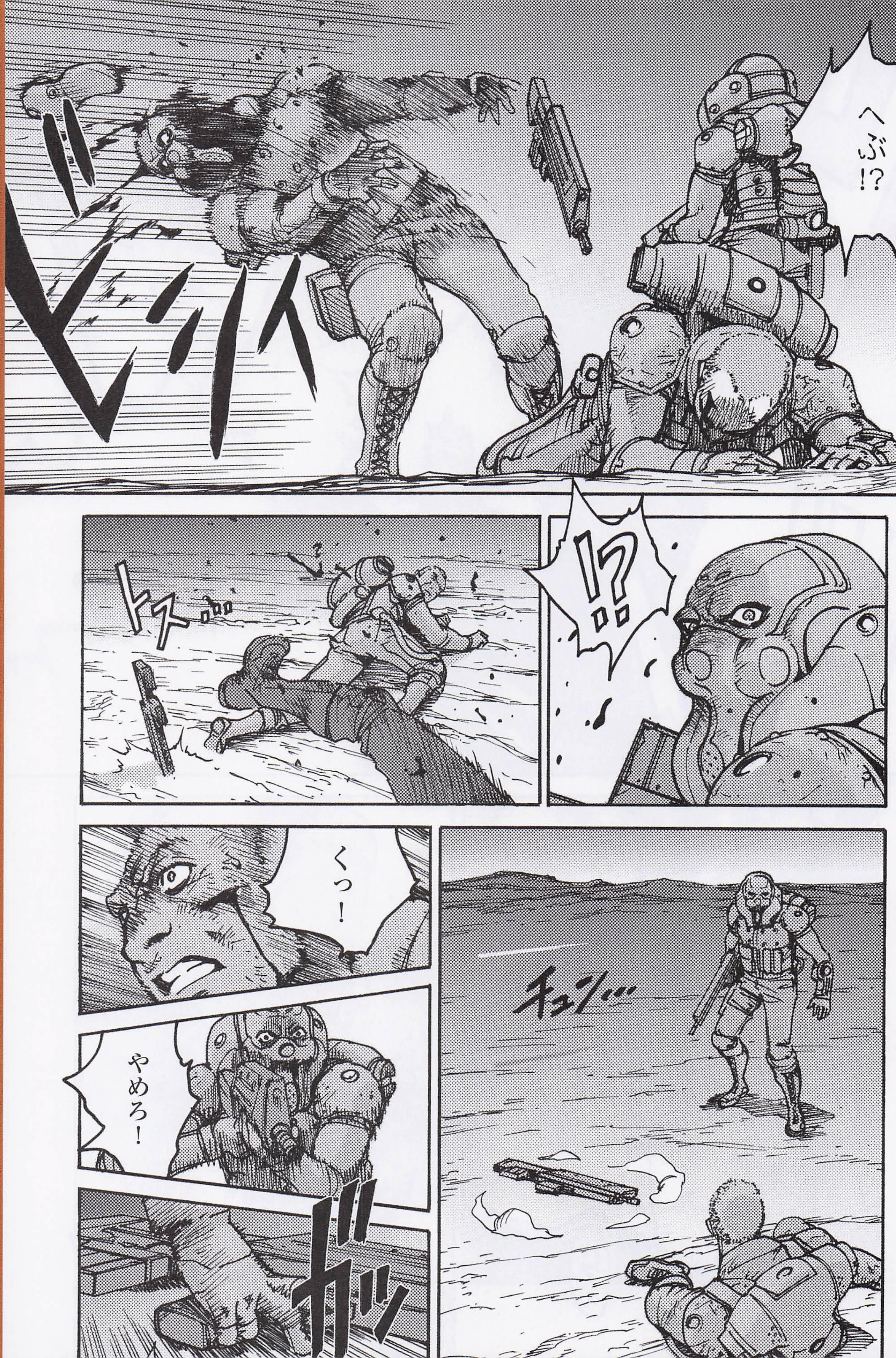

ズシュウウウ
ハリア班のジャンがあちらに
わかったすぐ行く
ケンゾウ すまんが今回はレイブン班をサポート役に回す
AK（エイクリッド）が大量にいる場所におまえらを同行させるのはリスクが高すぎるからな
同感だ
それに……今はたいした戦力にもならん……

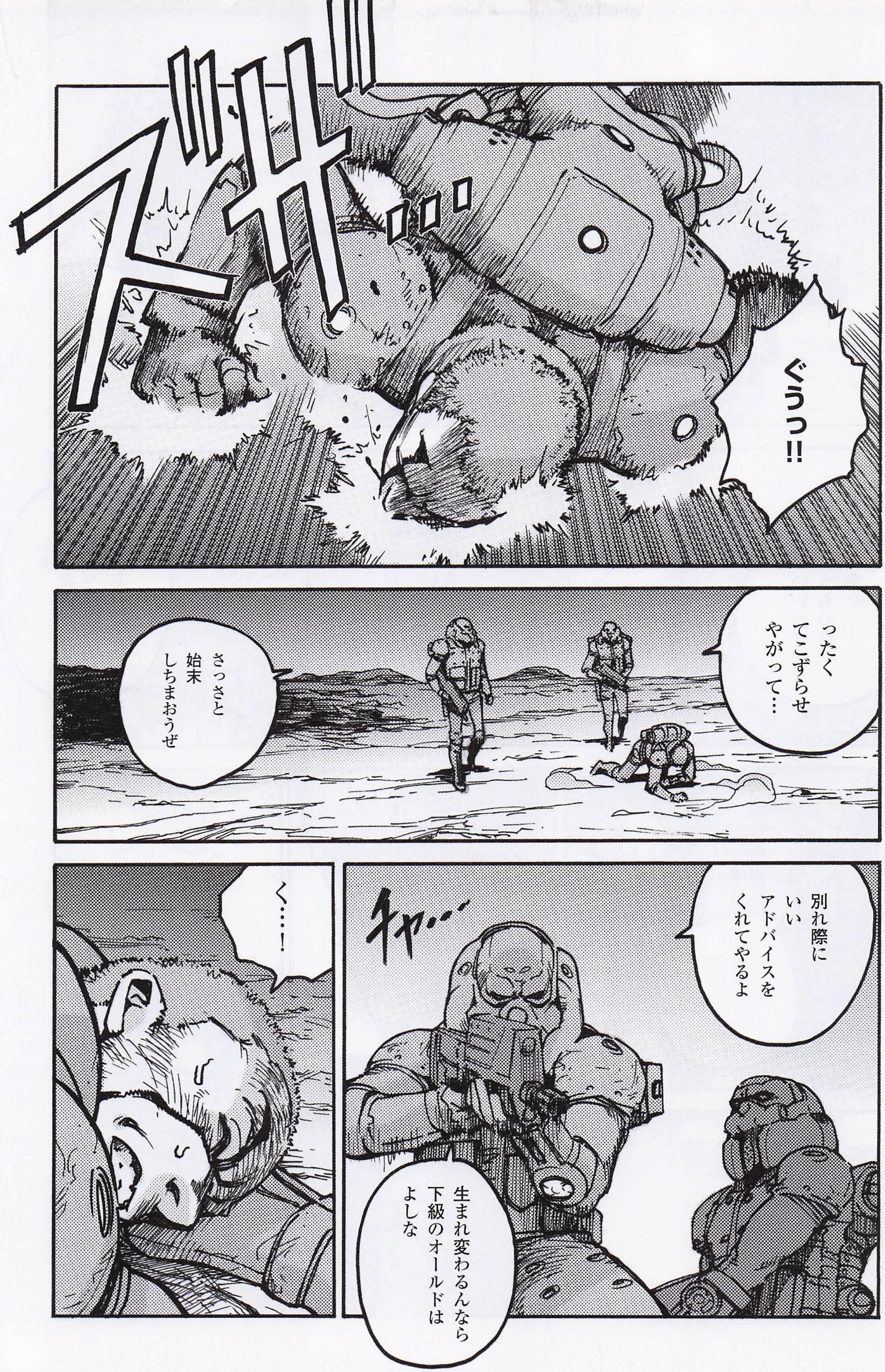

ダカ
ダカ
よう
オレ達のためになんだよ…
オレ達の
ために
大げさ
なんだよ…
隊長の悪い
クセだぜ
黙って横に
なってろ
今T・ENG（サーマルエナジー）を
注入する
からな
ああ…
包囲網を張れ
この一帯を
確保するんだ
はい
カン
カン


ガシャ
ハルか？
助けてくれるなら2人とも撃てよ
わりぃ…考え事してて外しちまった…
バカヤロウ
ゴキキキキ
ボルト隊長…NEVEC(ネベック)の施設に殴り込みなんて無謀すぎます
ルカス…
ここはもう一度考え直して作戦を練るべきです
ヤツらに班を1つ潰されたんだ
しかもその仲間が殺されてるかもしれない
飛ぶ時は飛ぶんだ！
メモっとけ！



ドーン
ドーン
ドーン
ドシャ
ハア
ハア
ハア
たしか
この方角から…
ハア


へぶ!?
ビシィ
!?
トス…
チュン…
くっ!
やめろ!
ガッ


ズザザ…
ぐうっ!!
ったく てこずらせ やがって…
さっさと 始末 しちまおうぜ
別れ際に いい アドバイスを くれてやるよ
チャ…
生まれ変わるんなら 下級のオールドは よしな
く…!


サンドレイダーも片付いた
すぐに救援に向かうからな
ああ…
ダッ…
ハル…あんたあいつらと関わってると早死にするよ
いいかげんうちの班来な
オレの勝手だろ…


イイイイーン
ハッ!
カシャ
カシャ…
弾を弾き合わせて超音波を発生させるとは…
考えたな
あっぶねェ～
…ってちょっと待て
見事だったぞハル
ケンゾウ おまえどこ撃とうとしてたんだ?
隊長
紙一重で収まったな 礼を言う

LOST PLANET BOUND RAVEN Episode:2



Episode:2

宮沢武史

TAKESHI MIYAZAWA

監修・協力／カプコン・ジャストコーズプロダクション



LOST PLANET BOUND RAVEN Episode:2





連載は3回を迎え、物語が本格的に動き出した「バウンドレイブン」。ヒロイン・ニーナの所属する傭兵部隊“ファルコン隊”のメンバーも、少しずつ明らかになってきた。今回は彼らについての基本情報をまとめておこう。

「ロスト プラネット バウンドレイブン」の情報ならココを読め!

LOST PLANET BOUND RAVEN

ロスト プラネット　バウンドレイブン

TEAM FALCON REPORT

前回までのあらすじ

サンドレイダーの襲撃から村を救ったものの、「スーツ」を作動させてしまい、村民を虐殺してしまったニーナ。彼女は隊に戻ったあとも、自責の念に駆られ苦悩していた。しかし、ニーナの思いをよそに、周囲の反応は冷たく、彼女は浮いた存在になりつつあった。そんな折、サンドレイダーが隊の拠点を襲撃。死の寸前に追い込まれたニーナは、またも「スーツ」の起動を抑えられないでいた…。

傭兵部隊 ファルコン隊

旧NEVECの兵士や雪賊が集まった傭兵部隊。隊長のボルトを筆頭に複数の班が存在する。

本作の主人公 ニーナ

TEAM FALCON

ファルコン隊のなかのレイブン班に属する女性兵士。生命維持機能を持つ彼女の「スーツ」には、感情の高ぶりにより、なぜかエイクリッド（AK）を呼び寄せてしまうという機能が備わっている。



ハル

TEAM FALCON

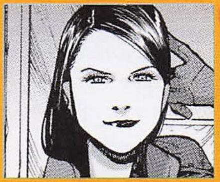
ニーナ、ケンゾウとともにレイブン班に属している青年。ニーナとは年齢も近く、よき友人であり、パートナーだ。普段は軽い性格だが、戦闘が始まると一変、冷徹な戦士と化す。銃器の扱いに長けており、なかでもスナイパーライフルを使った狙撃が得意。



ケンゾウ

TEAM FALCON

ニーナの父親で、彼女とともにレイブン班に属している。傭兵になる前は、とある場所で研究者として働いていた。サンドレイダーが村を襲撃した事件で村長の凶弾を受け、左目を失ってしまう。バイタルスーツ（VS）の扱いに長けており、班では司令塔の役割を果たす。



クロエ

ロングでストレートな黒髪が特徴的な女性兵士。ニーナを殺人鬼と忌み嫌う隊員が多いなかで彼女に理解を示す。なぜかハルはクロエに頭が上がらない。



ルイーズ

VSの整備もこなす女性兵士。村の事件から、ニーナを殺人鬼と呼び、疎ましく思っている。左腕に入れてある大きなタトゥーがトレードマーク。



ヘクター

ルイーズと仲がよい巨体の兵士。仲間を気遣う優しさを持つが、ニーナに対しては特殊な能力のせいもあり、距離をとっている。VSの操縦が得意。



ルカス

常に正論を吐くことをモットーとする、ちょっと変わった兵士。ニーナとは別の意味で浮いている存在。意外にも隊のムードメーカーになっている。



ボルト

TEAM FALCON

ファルコン隊の隊長。隊では最年長ながら若い隊員との距離も近く、ざっくばらんとした会話が交わされている。ほかの隊員からの信頼は厚い。

対立

NEVEC

EDN-3rdの入植事業を一手に引き受ける謎の組織。雪賊を圧制し、何かを調査している。



ガロ大佐

過去にニーナと何らかの接点があったと思われるNEVECの大佐。いち早く村の事件現場に駆けつけ、調査をしていた。



左手を失っている？

よく見ると大佐は左腕を失っていることがわかる。これがどういった経緯で失われたのかは不明。技術的には再生も可能だとは思うが……。

前回の物語の重要なポイント

惑星EDN－3rdの原住生物・エイクリッド（AK）は、惑星開拓事業の障害となって立ち塞がる人類の敵だ。AKは人と同種の知能を持たない生物だけに、コミュニケーションを図ることはほぼ不可能。人類を見るや、躊躇なく襲い掛かってくる凶暴なAKに対して、人類が取りえる手段はひとつ。ただ対抗することだ。そうしなければむざむざと殺され、この惑星の土となるしかない。

しかし、AKの体内に化石燃料に代わる新資源・サーマルエナジー（T－ENG）が発見されてから、人類の戦いの目的は変わった。防衛から狩猟へ。AKが敵対生物から生物資源として再認識された瞬間である。科学が発達し、宇宙へ進出するまでになった人類が、この星で再び狩猟時代の経験を積むことになるとは、誰も予想できなかったであろう。

人類が母星を離れてさまざまな星へと降り立ち、入植事業を行っているのは、母星の化石燃料の枯渇と、止まらない人口爆発の問題に理由がある。この時代の母星は住みにくい星になってしまっているのだ。溢れる人口の受け皿となる新天地、そして旧時代の化石燃料に代わる汎用性の高い燃料を渇望していた人類の前に、降って沸いたように現れた新資源のT－ENG。それを人類の敵が保有しているとは、なんという皮肉であろうか。

しかし、T－ENGを獲得するためにAKと戦うのは、人的損害が大きい。採集の効率も決してよいとは言えないであろう。そこでNEVECが考えたのが、AKを倒してT－ENGを奪うのではなく、AKを飼育してT－ENGを採取する〝AKファーム〟だ。ファームでは効率よく採取を行うために、あえて巨大なAKを〝飼育〟している。飼育と言っても、凶暴なAKを完全に飼いならすことは不可能。一旦暴れだしたら、圧倒的な力で施設ごと破壊されてしまうだろう。その困難な事業を継続できているのには、何かヒミツがあるのだろうか……。



NEXT EPISODE LOST PLANET BOUND RAVEN

「ロスト プラネット バウンドレイブン」の漫画はP.288より逆開きで始まります。



表紙タイトル

LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）

電撃ゲームス Vol.9

デンゲキニンテンドーDS 7月号増刊
2010年5月21日発行・発売
第10巻 第14号 通巻165号

発行人	渡部雅人
編集人	江口聡
発行所	株式会社アスキー・メディアワークス 〒160-8326　東京都新宿区西新宿4-34-7 TEL 03-6866-7530（編集） TEL 03-6866-7500（広告）
発売元	株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3 TEL 03-3238-8528（営業）
印刷所	図書印刷株式会社
DTP	東海創芸／明昌堂／WAN／エストール
表紙・ロゴデザイン	K Plus artworks（小林博明）

STAFF

■電撃ゲームメディア総編集長	江口聡
■編集長	千木良章
■副編集長	野村一真／本多昇
■デスク	宮下雅史
■編集	飯塚岳史／多田羅洋平／中村需志／荒木賢一朗／石丸裕貴／染谷行人／田中雅邦／谷口一茂／平岡祐輔／古川朋久／松崎豊／飯塚幸正／大野英士／片山和哉／西條一法／染谷広人／高橋智也／羽岡義晴／前川晋／松本亮（うどん企画）／宮田公彦／三輪邦宏／三輪玲子／吉成綾子／渡辺諭／渡部秀
■ライター	青柳将大／安部理一郎／井口淳也／石橋加奈子／市井剛裕／伊藤裕章／今江和輝／入江康／宇佐美理沙／内田幸二／梅坪洋全／梅津康宏／遠藤沙記／大谷修斗／大山祐平／小沼崇／鏡陽光／柏又和宏／加藤絢子／加藤雅士／加藤美菜子／苅谷大明／川上雄太／川地誠／キュービスト／河野勉／小嶋勝之／斉藤尚志／櫻井慎太郎／佐々木洋介／佐々木怜佳／佐藤治男／佐藤光伸／澤田五郎／柴道拓人／城イドム／鈴木拓馬／鈴木祐子／高橋克彰／高橋章輔／高見沢有志／田栗勇人／田島勝／田中弘二／男色ディーノ／津々良圭／戸塚伎一／中川大明／中川裕子／中里充輝／中村信之介／中鉢貴之／中村泰宏／奈良茉莉花／成毛篤志／長谷川暢俊／波田哲也／東芦谷恵／平出武志／藤井幹順／本田圭／本間裕文／松下彩／松下忠嗣／箕口佳奈／三井一穂／宮崎洋平／村田健太郎／本内新太郎／山口剛史／山下和幸／山村龍／芳野裕生／Logic Gate／渡辺一史／渡辺隆行／倉西誠一
■編集補助	保坂真優美／森田留衣
■デザイン	蛇川貴子／杏珠（studio H.M）／安藤尊子／市川正美／稲葉晴彦（MUTE）／WAN／エイティ／エストール／風間芳子／川又紀子／グラフィオ／クリエイティブデザイン羽沢組／コマツヒロノリ／斉藤和代／シンプリィ／瀬川真由美／タイプビー／高島ヒロキ／高野册／高橋デザイン事務所／角田啓介／東海創芸／冨畑浩二／ニイナナニイゴオ／バナナグローブスタジオ／マイクロフィッシュ／満富優子／明昌堂／リーフ
■カメラマン	小木野洋也／須藤希久／高野裕靖／田北宏次／外崎久雄／中蔦仁己／林久平／藤田晃史／松田和弘／尹哲郎

おたよりの宛先

〒160-8326　（株）アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部　○○○○係

※お寄せいただいたお客様の個人情報の取り扱いについては欄外をご確認ください。
※ゲームの内容やウラワザ等に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

インターネットもチェック!!

電撃ゲームス編集部ブログ

電撃ゲームス編集部＋前・電撃PlayStation編集長の倉西がつづるブログが絶賛更新中。編集部による気になるゲームのプレイレポートや取材報告、iPhone情報などがアップされたりするので、気になる人も気にならない人もまずはアクセス！

http://dengeki.tol-blog.com/

電撃オンライン

平日毎日更新の大充実ゲーム情報サイト！　最速の全機種対応ニュースはもちろん、特集記事やレビューなど、注目コンテンツが満載！　電撃ゲームスのWebアンケート（P.145参照）も電撃オンライン上で募集していくので、そちらもお見逃しなく！

http://news.dengeki.com/

電撃ゲームス フリー編集者&ライター募集

電撃ゲームスでは、よりよい誌面作りのため、一緒に雑誌を作ってくれるフリースタッフを募集しています。応募される方は、①履歴書（編集、ライターのどちらを希望するか明記）、②ゲーム紹介文（800字程度。経験者の方は自分がかかわった記事のコピーでも可）、③自己紹介文（ゲームへの思い入れや得意なゲームなど）を書いて、上記の宛先の「電撃ゲームス編集部　スタッフ募集」係まで送ってください。

●募集職種
・フリー編集者：ゲーム関連記事の企画、編集を行うお仕事です
・フリーライター：ゲームをプレイし、記事を書くお仕事です

●報酬
・能力・経験に応じた当社規定の原稿料をお支払いいたします

●応募資格
・18歳以上（学生不可。経験不問。未経験者歓迎）
・編集部（東京・新宿）まで1時間程度で通える方で、常時弊社での作業が可能な方

●面接について
・書類による選考を通過した方のみ、1カ月以内に面接の日時をご連絡いたします。消印日より1カ月経過しても連絡がない場合は、不採用とお考えください
※応募書類は返却いたしませんのでご了承ください
※応募者の個人情報は、今回の採用募集以外の目的には一切使用いたしません
※電話などでの合否のお問い合わせにはお答えできません

巻末企画 頭文字「け」 編集部が語る のゲームの思い出

■けいさんゲームさんすう1年（FC・1986年・東京書籍）
誰が買ってきたのかわからないけど『算数4年』まで家にあった。やられたときの音にイラっとしながら、園児なのに楽しんでました。自分が数学好きだったのはコレのおかげ？（石丸）

■源平討魔伝（AC・1986年・ナムコ）
ファミコン版でもPCエンジン版でもなくアーケード版です。このゲームにハマったおかげで、源平合戦や三種の神器に詳しくなったよ！　曲はもちろんボイスが衝撃的でした。（KK@）

■ケルナグール（FC・1989年・ナムコ）※1
ジャッキー・チェン好きとしては親に買ってもらわざるを得なかった。ファミコンらしからぬ滑らかな動きが印象的。ちなみにこの作品でホイコーローという料理を知った。（まっつ）

■ケルナグール（FC・1989年・ナムコ）※1
当時から蹴ったり殴ったりが好きな好戦的な自分が出会った運命のゲーム。尻のあたりで相手を小バカにする謎の動きの攻撃にハマり、いろいろこのままじゃいけないと悟った。（先輩）

■ゲームボーイズ（CD・1991年・スチャダラパー）
スチャダラパーのアルバム「ポテンヒッツ」で聴いて、その後の僕の人生を変えた曲。ヒット作の続編が出るたびに、「ロッキーか！」と突っ込むスタンスは重要。（アラケン）

■ゲームのかんづめ Vol.1&Vol.2（メガCD・1994年・セガ）
ゲーム図書館で配信された作品を集めたミニゲーム集。『ファンタシースター』のAVGや毒電波によって作られた『16t』もいいですが、白眉は『パドルファイター』かと。（そみん）

■剣勇伝説YAIBA（GG・1994年・セガ）
まさかとは思いますし、僕の調べ方が徹底されていないのかもしれませんが、ゲームギアの「け」のタイトルって、これ1本なんでしょうか？　ぼんやりとしか覚えてないw　（倉西）

■ケイン・ザ・バンパイア（PS・1997年・BMGジャパン）
人との距離が結構あっても生き血をチューーッと吸って回復できる点が最高。バリバリの洋ゲー移植作だけど、ケインの声が井上和彦さんと豪華！　いいA・RPGだったと思う。（宮下）

■ゲーム天国（SS・1997年・ジャレコ）
身も蓋もない言い方をすれば、ジャレコ版『パロディウス』。『エクセリオン』『フォーメーションZ』などのキャラが自機なんですが……。限定版のOVA、まだ持ってます。（megane）

■ゲットバス（AC・1997年・セガ）
家庭用ではとても再現できないAC仕様のつりコントローラ。これがすべて。でもこの筐体、メンテが大変なんですよね…。プレイを始めたら故障してたなんてこともしばしば。（雅）

■幻想水滸伝Ⅱ（PS・1998年・コナミ）
まだライターをやっていた頃、仕事でずっとプレイしていたタイトル。とりあえず「仲間が多すぎ！」ってことはすぐに思い出したけど、ストーリーはあまり覚えておらずw　（谷口）

■幻想水滸伝Ⅱ（PS・1998年・コナミ）
前作と世界がつながっていて、かつて活躍したキャラがまた仲間になったときの感動は忘れられません。前作のクリアデータが引き継げるというアイデアも斬新でした。（編集O）

■ゲットバス（DC・1999年・セガ）
「つりコン」同梱版も発売された釣りゲーム。電撃ドリームキャストの編集時代、締切の朝に担当ライターの人が釣り（画面撮影）しながら居眠りしていたのがなぜか思い出。（おしょう）

■ゲットバス（DC・1999年・セガ）
グラフィックだけでなく、つりコントーラによる“引き”の感触もリアルで、画面上のバスを見ると「釣ったど～！」と叫びたくなる。実際もあんなデカいの釣れればな～。（平岡）

■K-1 WORLD GRAND PRIX 2002（PS2・2002年・コナミ）
当時担当していた電撃PS2に隠し要素オープンデータを収録した記憶が。隠しキャラのレミー・ボンヤスキーは当時期待の若手で、翌年のGPを制覇。まさに先見の明！（じゅし）

■幻想水滸伝Ⅲ（PS2・2002年・コナミ）
デカイ攻略本の仕事がきた！　と喜び勇み、準備に奔走したが、制作開始直前に突然外され、私が所属していた編集プロダクションは崩壊・解散。そんな思い出のタイトル。（野村）

■ゲームブックDS ソード・ワールド2.0（DS・2009年・ブロッコリー）
本のジャンルとしては忘れ去られた感がありますが、DS用タイトルや携帯アプリのネタとして、ゲームブックはまだ生きているのだなぁとしみじみ感じた作品の1つです。（TTR）

※1：正式名称は『天下一武士 ケルナグール』ですが、思い出コラムのためそのまま掲載しています。

夏の注目作を独自の切り口で徹底的にチェック！

電撃ゲームスは、これから毎号ちょっとずつ進化（リニューアル）していきます！　今号は一部の記事で、いつもに増して記事の切り口や見せ方にこだわってみました。次号もどこかが少し変わるはず!?　いよいよ号数が二桁突入のVol.10では、夏の注目作の情報をお届け！

電撃ゲームス Vol.10

6月18日（金）発売予定!!

※次号の発売日、予告の内容は変更になる可能性があります。



電撃ゲームス Vol.9
デンゲキニンテンドーDS 7月号増刊
発行人:渡部雅人 編集人:江口 聡 2001年6月12日第三種郵便物認可 2010年5月21日発行・発売 第10巻 第14号 通巻165号
発行:アスキー・メディアワークス 〒160-8326 東京都新宿区西新宿4-34-7 TEL.03-6866-7530(編集)
発売:角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03-3238-8528(営業)
ASCII MEDIA WORKS
定価650円 本体619円

印刷／図書印刷株式会社
Printed in Japan
雑誌 16536-07
Ⓛ-2010/7/20
4910165360702
00619

電撃ゲームス Vol.9 付録『ソニコミ』特製ブックマーク【表面】

▼ミシン目にそって切り離し、裏面に示しているしおり本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。



電撃ゲームス Vol.9 付録『ソニコミ』特製ブックマーク【裏面】

▼ミシン目にそって切り離し、しおり本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。



郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
貼ってください

160-8326

(株)アスキー・メディアワークス

電撃ゲームス編集部

Vol.9「プレゼント」係行

本誌に関するご意見・ご感想を、ご自由にお書きください。

●差出人

〒
住所　都道府県

フリガナ
氏名

年齢　歳

電話番号　(　　)

電子メールアドレス

※ご記入いただいたお客様の個人情報は、お申し込みの商品やプレゼント発送に利用するほか、当社の商品やサービス等のご案内などに利用させていただく場合がございます。また、個人を識別できない形で統計処理したうえで、当社の商品企画やサービス向上に役立てるほか、第三者に提供することがあります。

電撃ゲームス

希望商品番号（P.147を参照）

Vol.9 読者アンケート

良い例：2 4 / 7 / 6 ● ② ③ ④

悪い例：24 / 3 / 5 ① ② ③ ④

● 黒の筆記用具ではっきり書いてください。

標準字体 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

1 2 3 4 5 6

7 8 9 10

11 その他

12 13 14

15
①ニンテンドーDS(DSi含む) ②Wii ③PS3 ④PS2 ⑤PSP ⑥PSP go ⑦Xbox 360 ⑧iPod touch もしくは iPhone ⑨パソコン ⑩携帯電話 ⑪その他

16 17 その他 18

19 20

21 機種名

22 機種名

23 その他 24 その他

25 26

27 機種名

28 29 その他